

UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE ARTES

CARRERA DE ARTES VISUALES



TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

**"Creación de un calendario con ilustraciones eróticas basadas en cuentos
clásicos"**

Autor: Freddy Marcelo Peralta Parra

CI: 010603378-0

Director: Arq. Paúl Sebastián Martínez Roldan

CI: 0104012471

CUENCA-ECUADOR

2017

RESUMEN

El presente proyecto conjuga la ilustración digital, el erotismo y los personajes de cuentos infantiles clásicos, para así crear una colección de ilustraciones con personajes de cuentos clásicos pero creados para un público adulto.

En el primer capítulo se hace una breve introducción a la ilustración y un estudio analítico y estético a varios referentes artísticos que trabajan en el campo análogo y digital, implementando temáticas eróticas con personajes de cuentos clásicos.

El segundo capítulo se refiere al cuento infantil y su estrecha relación con el Inconsciente Colectivo Junguiano, donde realizaremos énfasis en el erotismo de los cuentos infantiles y su representación arquetípica que es transmitida de generación en generación.

El tercer capítulo se centra en un estudio analítico y semiótico de los cuentos clásicos, donde se toma los relatos originales y se describe paso a paso el verdadero contenido oculto (el sexo, el erotismo, la muerte, la venganza, etc.), siendo el erotismo y la sexualidad temas determinantes dentro de cada cuento y posteriormente optando por la creación de nuevas propuestas artísticas teniendo como base el relato y referentes ilustrativos pero dotándole de elementos contemporáneos (tatuajes, cabello tinturado, guantes-largos, panti-mallas, etc.)

En el cuarto capítulo se procede a la parte práctica del trabajo, al montaje y a la diagramación de las ilustraciones sobre calendarios, los mismos que son ilustrados con detalles u objetos característicos de cada uno de los cuentos infantiles tomados como referencia. Cada ilustración estará representada con su personaje principal (femenino) en actitudes sugerentes y provocativas envueltas en detalles contemporáneos y propios de los cuentos.

PALABRAS CLAVES: CUENTOS INFANTILES, EROTISMO, BOCETO, RELATOS, PERSONAJES, ILUSTRACIÓN, CARACTERIZACIÓN, PIN-UP, CALENDARIO, PHOTOSHOP.



ABSTRACT

This project combines digital illustration, eroticism and characters from classic children's stories, to create a collection of illustrations with characters from classic stories but aimed at an adult audience.

In the first chapter a brief introduction to the illustration and an analytical and aesthetic study are made to several artistic references who work in the digital field and analogue but implemented erotic themes with personages of princesses of classic stories and personages known worldwide.

The second chapter refers to the children's story and its close relationship with the Jungian Collective Unconscious, which will emphasize eroticism in children's stories and their archetypal representation that is passed down from generation to generation.

The third chapter focuses on an analytical and semiotic study of classic stories, where the original stories will be taken and step by step describes the true content of each of them, with eroticism and sexuality being determining themes.

In the fourth chapter we proceed to the assembly and to the diagramming of the illustrations on calendars, the same ones that are illustrated with characteristic details of each children's story

KEYWORDS: CHILDREN'S TALES, EROTICISM, SKETCH, STORIES, CHARACTERS, ILLUSTRATION, CHARACTERIZATION, PIN-UP, CALENDAR, PHOTOSHOP

Índice de contenido

RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
Índice de contenido	3
Índice de imágenes.....	5
Cláusula de derechos de autor	7
Cláusula de Propiedad intelectual.....	8
Esquema de trabajo de titulación	12
Objetivo general.....	12
Objetivos específicos	12
Síntesis de pregunta de investigación o estrategia creativa.....	12
Justificación.....	13
Marco teórico y revisión de literatura.....	14
CAPÍTULO I	18
1. ASPECTOS GENERALES DE LA ILUSTRACIÓN	18
1.1 Breve reseña histórica	18
1.2 Lo erótico y la ilustración	20
1.3 Referentes artísticos para la creación del proyecto	21
1.3.1 J Scott Campbell.....	22
1.3.2 Luis Royo.....	28
1.3.3 Andrew Tarusov.....	34
1.3.4 Ben Newman.	39
1.4 Análisis comparativo de referentes artísticos.....	43
CAPÍTULO II	45
2. EL CUENTO INFANTIL Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO	45
2.1 Definición.....	45
2.2 El inconsciente colectivo.....	46
2.3 Los arquetipos dentro de los cuentos para niños	47
2.3.1 El erotismo dentro de los cuentos clásicos.....	48
2.4 Artistas plásticos locales y su interpretación de lo erótico	50
2.5 El Calendario como producto de creación artística.....	55
CAPÍTULO III	56



3. RECOPIACIÓN E INTERPRETACIÓN DE CUENTOS CLÁSICOS	56
3.1 La Bella y la Bestia	57
3.2 Rapunzel	60
3.3 La historia de Ariel (sirenita).	63
3.4 La Bella durmiente.	66
3.5 Blancanieves y los siete enanos.	69
3.6 Cenicienta.....	73
CAPÍTULO IV.....	77
4. ILUSTRACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.	77
4.1 Bocetaje: Creación de ambientes y escenas de cuentos	77
4.1.1 La Bella y la Bestia	78
4.1.2 Rapunzel	81
4.1.3 La Sirenita.....	84
4.1.4 Bella durmiente.....	87
4.1.5 Blancanieves	90
4.1.6 Cenicienta.....	94
4.2 Diagramación y diseño del calendario anual con ilustraciones generadas	97
CAPITULO V.....	104
5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	104
5.1 Resultados.....	104
5.2 Conclusiones.....	105
5.3 Recomendaciones	105
Anexos.....	106
Glosario	112
BIBLIOGRAFÍA:.....	113

Índice de imágenes

Imagen 1: La bella y la Bestia	24
Imagen 2: Alicia en el país de las maravillas.....	24
Imagen 3: Black Widow (Viuda Negra)	26
Imagen 4: Mary Jane.	26
Imagen 5: Reptil. The Amazing Spiderman	27
Imagen 6: Portada Avengers. Ilustración y tentativa para portada Avengers 2013.....	28
Imagen 7: Mito La Bella y la Bestia sketchBook. Prohibited Book	29
Imagen 8: L princesa Bella de Bella y la Bestia.....	31
Imagen 9: Malefic Times.....	32
Imagen 10: Prohibited sketchBook.....	32
Imagen 11: Subversive Beauty	33
Imagen 12: Dead Moon	34
Imagen 13: La Sirenita.....	35
Imagen 14: Blancanieves.....	36
Imagen 15: Frankenstein and Marilyn.	37
Imagen 16: Game of Thrones, Sansa Stark.	38
Imagen 17: Mickey y Minnie Mouse.	38
Imagen 18: Maléfica.....	39
Imagen 19: Caperucita roja y el lobo feroz.....	40
Imagen 20: Matador.....	41
Imagen 21: Cherry.	42
Imagen 22: Three Little Pigs	42
Imagen 23: Monstruos marinos.....	43
Imagen 24: Luigi Stornaiolo	51
Imagen 25: Gabriela Chérrez.....	52
Imagen 26: Exposición Erotopías.....	53
Imagen 27: Mil poros	54
Imagen 28: La Bella y la Bestia.....	59
Imagen 29: Princesa Bella	60
Imagen 30: Rapunzel.....	62
Imagen 31: Rapunzel.....	63
Imagen 32: La sirenita	65
Imagen 33: La Sirenita.....	66
Imagen 34: La Bella Durmiente.....	68
Imagen 35: La Bella Durmiente.....	69
Imagen 36: Blancanieves.....	72
Imagen 37: Blancanieves y los 7 enanitos	73
Imagen 38: Cenicienta	76
Imagen 39: Cenicienta	77
Imagen 40: Boceto base	78
Imagen 41: Proceso, Lumiere el candelabro seductor	79
Imagen 42: Ilustración Finalizada.....	80

Imagen 43: Boceto base	81
Imagen 44: Proceso y entintado.	82
Imagen 45: Ilustración finalizada.....	83
Imagen 46: Boceto base	84
Imagen 47: Proceso y entintado del personaje Ariel	85
Imagen 48: Ilustración Finalizada.....	86
Imagen 49: Boceto base	87
Imagen 50: Proceso y entintado	88
Imagen 51: Ilustración Finalizada.....	89
Imagen 52: Boceto base	90
Imagen 53: Proceso y entintado	91
Imagen 54: Ilustración Finalizada.....	92
Imagen 55: Boceto base	94
Imagen 56: Proceso y entintado	95
Imagen 57: Ilustración Finalizada.....	96
Imagen 58: calendario 1	98
Imagen 59: calendario 2	99
Imagen 60: calendario 3	100
Imagen 61: calendario 4	101
Imagen 62: calendario 5	102
Imagen 63: calendario 6	103
Imagen 64: Afiche de exposición	106
Imagen 65: Resumen del proyecto artístico	107
Imagen 66: Freddy Peralta, autor de la muestra	108
Imagen 67: Muestra artística por Freddy Peralta junto a Gustavo y Jordi, representantes de Republica Sur	109
Imagen 68: Exposición teórica	109
Imagen 69: Mst Olmedo Alvarado y Freddy Peralta	110
Imagen 70: Espectadores	111

Cláusula de derechos de autor



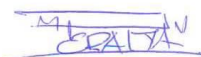
Universidad de Cuenca

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Yo, Freddy Marcelo Peralta Parra en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **"CREACIÓN DE UN CALENDARIO CON ILUSTRACIONES ERÓTICAS BASADAS EN CUENTOS CLÁSICOS"**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, Octubre del 2017



Freddy Marcelo Peralta Parra

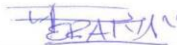
C.I.: 010603378-0

Cláusula de Propiedad intelectual

Cláusula de Propiedad Intelectual

Freddy Marcelo Peralta Parra, autor/a del trabajo de titulación "*CREACIÓN DE UN CALENDARIO CON ILUSTRACIONES ERÓTICAS BASADAS EN CUENTOS CLÁSICOS*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, Octubre del 2017



Freddy Marcelo Peralta Parra

C.I: 010603378-0



Dedicatoria

Dedico mi trabajo de tesis a mis padres y familiares quienes me brindan su apoyo incondicional, gracias a quienes he logrado culminar esta etapa de mi vida.

Por ellos he logrado cumplir una etapa más de mi vida.

A todas las personas que confiaron en mí y supieron incentivarme moralmente en los momentos más difíciles de mi carrera estudiantil, para que continuara hacia adelante.



Agradecimiento

1. A Dios quien me brinda la fortaleza y guía en todo lo que realizo.
2. A mi madre Ana que a pesar de las adversidades siempre estuvo presente con su respaldo, a mis hermanos quienes son el motivo de mi superación.
3. A mi tutor de tesis que me orientó con sus conocimientos y consejos. A mis amigos incondicionales: Leonel, Mateo, Morales y Damián, por brindarme su amistad infinita, a mis compañeros del lugar donde laboro, y a Gaby por su respaldo y confianza quien nunca permitió que me dé por vencido.
4. A mis maestros que con sus enseñanzas constituyen el pilar fundamental de mi desarrollo estudiantil.



Líneas de Investigación de Facultad

1. Creación y producción en las artes y el diseño
3. Arte, diseño y tecnología

Líneas de Investigación de Carrera:

1. Tecnología y nuevos medios
2. Arte, ciudad y sociedad.

Esquema de trabajo de titulación

Objetivo general

- Reinterpretar a los principales personajes femeninos de cuentos clásicos mediante una línea gráfica partiendo del erotismo, implementarlos en un calendario anual impreso como creación artística.

Objetivos específicos

- Investigar, e identificar a los personajes de cuentos clásicos a través de libros, pdfs y sitios web para obtener información sustentable en la creación de este proyecto de graduación.
- Crear nuevas propuestas de cuentos clásicos infantiles con un énfasis erótico e incursionar en nuevas formas de representación artística.
- Diseñar e ilustrar personajes en ambientes de los cuentos infantiles tomados como referencia y utilizando medios digitales para crear calendarios como obra final.

Síntesis de pregunta de investigación o estrategia creativa

Este proyecto iniciará con el estudio de varios cuentos clásicos seleccionados con el fin de reconocer la trama de cada uno de ellos, para de esta manera crear los bocetos acordes a su historia y generar ilustraciones coherentes a cada relato.

Los bocetos serán realizados con lápices HB, 4B y microminas sobre papel marfil blanco, los mismos que serán depurados para una ilustración de calidad.

Posteriormente el boceto definido se digitalizará por medio de un proceso de escaneo y redibujado en Adobe Photoshop. Cabe indicarse que al obtener el boceto redibujado se procederá a añadirle digitalmente color hasta la culminación de la ilustración en Photoshop e Ilustrador.

Como paso final las ilustraciones serán implementadas en un calendario anual, el cual será diagramado desde cero y de acuerdo a las necesidades del autor.

El producto de creación artística será un objeto utilitario innovador con ilustraciones digitales, los mismos que serán expedidos de manera gratuita.

Justificación.

Este proyecto se realizará con el fin de crear ilustraciones eróticas basadas en cuentos infantiles, fusionando elementos como la ilustración digital, el cuento infantil y el erotismo, obteniendo así un producto utilitario haciéndolo tangible a través de un calendario con las mencionadas ilustraciones.

Cabe señalarse que en la ciudad de Cuenca no es un tema recurrente ya que no se han fusionado estos elementos con anterioridad dentro de los trabajos ilustrativos, por lo tanto, el producto de creación a efectuarse será innovador. Es así que se considera pertinente realizar este tema con el fin de proponer nuevas corrientes ilustrativas utilizando elementos literarios globalizados y temas tabú de la sociedad contemporánea.

En la actualidad muchos ilustradores crean imágenes basadas en elementos infantiles, sin embargo, lo que se plantea en este proyecto es una propuesta con elementos literarios infantiles dirigidos a adultos.

La importancia en la creación de este trabajo será de reconocer los personajes de los cuentos literarios propios de nuestra niñez y llevarlos a su etapa adulta, para que ellos crezcan igual que nosotros.

Es decir, los cuentos clásicos son asimilados desde la niñez y siempre nos han presentado un estereotipo de belleza que es captado por cada individuo de manera inconsciente, cada niño ha crecido pero dichos personajes lo hacen solo en nuestro imaginario, por esta razón es que se ha decidido recrearlas, implementando el ícono de belleza y sexualidad implantado en nuestra memoria colectiva.

Debido a que los cuentos clásicos poseen elementos distintivos tanto en su estructura literaria como en sus personajes principales, será factible determinar e ilustrar a cabalidad a estos dentro de su historia y escena.

En consecuencia, las ilustraciones creadas estarán basadas en los personajes principales de cuentos clásicos, pero ahora destinados para un público adulto e implementado en un calendario anual como proyecto de creación artística.

Marco teórico y revisión de literatura.

Alan Swann Menciona que “las ilustraciones son elementos del diseño dibujados o pintados que han sido encargados o elaborados como ideas originales. El modo en que aparecerán depende de uno mismo y nuestras opciones son infinitas.” (Alan Swann, 1990, p. 58)

La ilustración es una herramienta fundamental en el campo de las artes visuales ya que es la encargada de representar con imágenes textos literarios, conceptos o ideas.

Dentro del ámbito de la ilustración digital podemos encontrar a grandes artistas con una excelente línea gráfica, tales como: el español Luis Royo, los Estadounidense J.Scott Cambell, Andrew Tarusov y el Británico Ben Newman; estos artistas incursionan en la ilustración erótica utilizando relatos globalizados como mitología, cuentos de Disney, cuentos clásicos o fábulas; a los cuales da un giro peculiar hacia el erotismo y la sensualidad.

Por otro lado, el artista “Keith P. Rein”¹ recrea ilustraciones que nos acercan al masoquismo, sexo y erotismo, en algunas de sus composiciones enfatiza de manera indirecta más no específica. Los personajes femeninos creados por dicho artista tienen características particulares como: bocas llenas con objetos que aluden a miembros sexuales masculinos y rostros sonrientes con una singular felicidad, pero en lugar de utilizar elementos sexuales podemos observar elementos cotidianos ya sea comida, helados, frutas o dulces, estos elementos envueltos con la figura femenina donde se observa, el sexo implícito, el erotismo y la fantasía manteniendo la expectativa del consumidor.

Vale acotarse que el erotismo ha sido y será un término extenso no solo por su concepto sino más bien por la subjetividad de cada individuo que decidirá lo que es o no es erotismo, ilustradores de todo el mundo han expresado su arte utilizando la figura femenina como principal elemento de composición.

El erotismo y el sexo fueron promovidos en Japón por corrientes pictóricas denominadas shunga, la mismas que poseen un alto contenido sexual, utilizando como eje principal

¹ Ilustrador estadounidense que emplea el erotismo dentro de sus ilustraciones las mismas que bordean a la pornografía que intenta manipularnos recreando expectativas sexuales.

Nota: Para revisar galería: <http://www.oldsquill.net/2014/09/la-ilustracion-erotica-y-audaz-de-keith-p-rein/>

Geishas penetradas; saliendo de aquí varios ilustradores con dichas temáticas e insertándose en el “Hentai”².

Las muchachas de calendario o también llamadas “pin up”³ son otra de las temáticas recurrentes de muchos ilustradores que plasman el erotismo en imágenes, siendo “Serge Birault”⁴ una de sus principales promotoras en la creación de personajes femeninos, con estas características.

Bataille (1957) expresa que el erotismo es un aspecto que nace del interior del hombre y se manifiesta en las múltiples experiencias corporales, buscando un objeto externo como fuente de deseo; siendo el erotismo parte esencial de la pasión y por lo tanto un descubrimiento de los placeres y displaceres del sexo dependiendo siempre de los gustos personales del sujeto.

Metodología.

La metodología describe los siguientes pasos:

- Investigación
- Desarrollo de ilustraciones
- Aplicación a un calendario

Investigación

Este proyecto de creación y producción artística está basado en una investigación inductiva y descriptiva sobre libros, revistas, folletos, pdf, e internet. Con esto lograremos adquirir información relacionada con cuentos clásicos infantiles, el erotismo y las imágenes arquetípicas que posteriormente serán aplicadas en la creación de ilustraciones digitales eróticas e implementarlas en calendarios.

Cuando la información esté establecida se procederá a elaborar el marco teórico dando a conocer conceptos básicos de la ilustración infantil y el erotismo en la ilustración digital.

² Animación relacionada a la pornografía, en la que se utiliza el comic o anime.

³ Es una representación ilustrada o fotografiada de mujeres atractivas en actitudes picarescas, normalmente miran fijamente a la cámara demostrando ingenuidad y alegría pero explotando su sensualidad.

⁴ Ilustrador francés, que por su calidad técnica, su descabellado y sensual estilo se ha convertido en un referente de las chicas pin-up.

Para revisar galería: <https://www.artstation.com/artist/papaninja>

Más adelante se seleccionarán seis cuentos clásicos, basándonos en la temática de princesas encarceladas, que deberían ser rescatadas por sus príncipes azules; siendo estos cuentos los más utilizados por las grandes transnacionales del cine infantil. Cada cuento tendrá su respectiva historia y su reinterpretación con lo cual podremos recrear escenas e ilustrarlas con un cierto tinte erótico.

Al culminar las ilustraciones digitales se iniciará con el diseño y diagramación del calendario anual, el cual constará de seis ilustraciones digitales divididos para los doce meses anuales.

El calendario será impreso en una totalidad de 10 ejemplares, con el fin de obtener un producto físico y se elaborará un cuaderno de artista con bocetos avances y artes finales de cada ilustración.

Desarrollo de ilustraciones

Para el desarrollo de las ilustraciones se crearán personajes y ambientes acordes a los relatos originales.

Las ilustraciones deberán seguir un proceso de acuerdo a los métodos de ilustración; el boceto que será elaborado en papel en el que se podrá realizar cambios de ser necesario.

Posteriormente el boceto y la pintura digital serán realizados en un computador personal y una tableta digitalizadora, utilizando softwares como Adobe Photoshop, para generar destellos y otros detalles prácticos en la ilustración. Luego se implementará Adobe Illustrator como segunda edición, para obtener destellos, líneas, etc.

Aplicación a un calendario

Como producto final obtendremos un calendario el cual será diagramado en su totalidad, en el mismo se aplicarán las ilustraciones propuestas, las cuales constarán de dos meses por cada ilustración y una semana para la diagramación.

Se diseñarán varias propuestas de calendarios que posteriormente se harán físicas a través de impresiones digitales.

INTRODUCCIÓN

La ilustración digital se ha convertido en una herramienta versátil dentro del desarrollo artístico en nuestra sociedad cuencana, por lo tanto las temáticas implementadas por artistas locales (Isaac Flores, Darwin Parra, Johnny Gavilanes, Eduardo Delgado, Patricio Llivicura, etc.) han evolucionado llevando a este tipo de expresión a grandes niveles estéticos pero muchas veces dirigidas a la ilustración narrativa, editorial, etc., por ello se han realizado varias ilustraciones donde se conjugan nuevas ideas y conceptos como el erotismo y el cuento infantil, logrando generar una discusión entre lo erótico y lo pornográfico y sobretodo obteniendo ilustraciones eróticas basadas en cuentos infantiles clásicos.

El estudio analítico de los cuentos infantiles es un factor importante ya que con ello podremos definir rasgos característicos y mensajes ocultos entre líneas.

Dentro de ello encontramos el erotismo y el arquetipo junguiano y su paso de generación a generación, por lo tanto, estos conceptos tendrán su debido estudio capítulos más adelante

Este proceso nos permite una relectura de las verdaderas historias ocultas detrás de estos relatos infantiles y obtener una nueva perspectiva sin perder la esencia velada que ha sido impuesta por varias transnacionales.

CAPÍTULO I

1. ASPECTOS GENERALES DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración es un proceso en el cual se plasman emociones, ideas y conceptos en diversos soportes, ya sean tecnológicos o análogos, permitiéndonos narrar historias a través de gráficos o dibujos, es así que en este proyecto se pretende combinar la ilustración digital y el arte aplicado, recopilando información de cuentos clásicos e ilustrándolos en actitudes sugerentes tomando como referencia las ilustraciones creadas por Disney con la finalidad de proponer una reinterpretación de los cuentos existentes, es decir implementando cuentos globalizados y temas tabú de la sociedad local y plasmándolos en objetos utilitarios como productos de creación artística.

En la actualidad se crean imágenes basadas en elementos infantiles, es decir los cuentos clásicos son asimilados desde la niñez y siempre se ha presentado un estereotipo de belleza que es captado por cada individuo de manera inconsciente.

Con esto se plantea una nueva propuesta dirigida para adultos, recreando e implementando el ícono de belleza y sexualidad implantado en nuestra memoria colectiva.

Debido a que los cuentos clásicos poseen elementos distintivos tanto en su estructura literaria como también en sus personajes principales, será factible determinar e ilustrar a cabalidad los personajes dentro de su historia y escena.

Por lo tanto, las ilustraciones creadas estarán basadas en los personajes principales de cuentos clásicos y plasmados en diversos soportes re-conceptualizándolos como proyecto de creación artística.

1.1 Breve reseña histórica

La ilustración es la creación o elaboración de un dibujo o trazo, los mismos que representan ideas, sentimientos, conceptos que son plasmados en distintos soportes u objetos. Esto ha existido desde hace mucho tiempo, pero han evolucionado con el pasar de los años.

La ilustración inició en la Edad Media, debido al vínculo que mantiene con la tipografía, como un claro ejemplo se diría que: “es el libro incunable medieval, donde la letra capitular tiene un fino tratamiento ornamental que plantea una ilustración que reúne características figurativas y abstractas” (Gráfica, 2012, p. 10)

Se masificó la producción de textos literarios, manuscritos, ensayos, cuentos, mitos, leyendas, y posteriormente con la ayuda de los ilustradores dichas obras literarias fueron plasmadas a través de gráficos, y con ello los textos fueron representados en imágenes siendo éstas las encargadas de fortalecer la lectura dentro de cada relato.

La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa o simplemente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial. (Arteneo, 2015, p. 1)

Según: Pacheco Vintimilla (...) a partir del siglo XVII se remarca la literatura infantil, obviando al público adulto y enfatizando en un nuevo consumidor, implementando la ilustración como apoyo visual, la cual ayuda a la comprensión de un texto. El cuento y la leyenda dejaron de ser relatadas para convertirse en obras escritas con tramas ya definidas; la ilustración se desprende de los relatos clásicos para incursionar dentro del ámbito infantil incentivando al buen comportamiento con moralejas. (Pacheco, 2015, p. 13)

En el siglo XIX la literatura infantil fue determinante ya que cada texto o relato fueron acompañados con ilustraciones dirigidas a niños, remarcando la inocencia y la dulzura dependiendo del relato utilizado, de esta manera tanto el texto como la imagen adquirieron una gran importancia.

La implementación de nuevas técnicas, materiales y soportes tales como: la acuarela, los sepías, acrílicos, grafitos, ayudaron a la evolución de la ilustración del siglo XX, con lo cual lograron finos y laboriosos acabados.

En los últimos años y debido al impacto de la era digital, la ilustración infantil ha evolucionado exitosamente, utilizando herramientas tecnológicas con técnicas tradicionales, las que se realizan a través de computadoras con el uso de diferentes programas especializados en la ilustración digital,

(...) “para muchos diseñadores, la fotografía ha sustituido a la técnica de la Ilustración, pero debido a la necesidad de los artistas de crear algo distinto han regresado a la ilustración ya que puede ir más allá de los límites físicos de un objeto fotográfico”. (Ambrose, G., & Harris, P, 2005, p. 36)

La ilustración digital del siglo XX está basada en la era tecnológica, debido a la fácil distribución de imágenes los artistas han implementado nuevas tendencias en la elaboración de arte abriéndose paso dentro del mercado local e internacional. Tanto artistas ilustradores como diseñadores han incursionado dentro de la corriente ilustrativa

ya que dentro del mercado ha existido una gran demanda ya se en la adquisición de productos como obra de arte o como objetos publicitarios.

1.2 Lo erótico y la ilustración

El erotismo es la acción o insinuación propios de los seres humanos y se limita a mostrar piel con generosidad creando sensaciones de deseo y vértigo sugiriendo con mayor o menor picardía acciones preliminares al sexo, mientras que la pornografía nos convoca directamente a la copulación ya sea de manera escrita sonora o visual, excitando al receptor; la pornografía es sugerente y siempre conlleva la exhibición de los órganos genitales femeninos y masculinos, no obstante, dentro de este concepto no se considera pornográfico la exposición de los pechos y los glúteos.

La ilustración erótica ha sido un tema recurrente a lo largo de la historia, desde el origen de los tiempos se ha podido observar distintas imágenes plasmadas en diferentes soportes como dibujos, pinturas y estatuillas egipcias hechas en cerámica o piedra, las mismas que poseen elementos fálicos y representaciones de miembros masculinos descomunales. En la cultura griega también se determina el erotismo, la misma que está basada en la mitología representada en imágenes con un alto contenido sexual plasmado en cerámicas.

Corrientes pictóricas y escultóricas como el Barroco se caracterizan por la utilización del desnudo, realizando “obras sagradas impregnadas con la misma sensualidad que las profanas” (Díaz, 2015, p. 100) así también una característica esencial de El Rococó es que trae las raíces del desnudo moderno, añadiendo importantes dosis de erotismo e implementando elementos femeninos como “odaliscas”⁵ dentro de sus obras.

También otras corrientes eróticas y sexuales denominadas shunga fueron iniciadas en Japón representando geishas penetradas y copulaciones, con humanos, bestias y monstruos marinos o como también la recopilación de información del comportamiento sexual humano escrito en sanscrito y proveniente de la india denominado “Kamasutra” constituyéndose hoy en día un libro con gran demanda dentro del campo erótico y sexual, a pesar de ser un texto antiguo, en la actualidad existen variadas versiones que poseen el mismo contenido.

Es así que la ilustración se ha extendido dentro de varios campos ya sea en el entretenimiento, el aprendizaje, en lo científico, lo editorial, lo erótico y sexual, etc. En

⁵ Personaje femenino, sumisa o esclava de un harén y asistente de las esposas, además este personaje se lo representaba de manera sensual ya que podría ser tomada como esposa por el sultán. El sultán es un emperador turco el mismo que posee varias esposas.

estos campos encontramos: el comic, libros ilustrados, video juegos, libros de Concep Art, etc. Por otro lado, dentro del aprendizaje podemos encontrar enciclopedias ilustradas, libros de tecnología, textos de medicina, etc.

Dentro de la ilustración erótica se han utilizado varias temáticas, siendo la reinterpretación de personajes ya sea de cuentos infantiles, video juegos o de los filmes más utilizados; el diseño de cada ilustración va a variar de acuerdo al tipo de calidad gráfica y concepto desarrollado por cada artista, aunque se mantendrán detalles y rasgos característicos de cada cuento u obra original como: el color, la forma, línea gráfica y elementos icónicos de cada historia (rosas, manzanas, cepillos de cabello, zapatilla de cristal, etc.) por ello, se puede manifestar que “la ilustración es una forma de creación de imágenes muy detallista y laboriosa. Cada una de las partes del dibujo ha sido pensada a conciencia. Así mismo se dice que toda ilustración es un boceto extendido, al que gradualmente se le van añadiendo capas, para de formas más detalladas emplazar su esencia” (Newark, 2002, p. 86)

En la actualidad la ilustración erótica ha dejado de ser netamente análoga y ha dado paso a la tecnología, las imágenes pueden ser creadas en su totalidad o pueden ser fusionadas con fotografías para obtener productos innovadores; la creación de programas para la pintura digital ha facilitado el trabajo de los artistas ya que con dichos programas se representan a fidelidad las texturas y formas para obtener imágenes realistas.

1.3 Referentes artísticos para la creación del proyecto

Dentro de los referentes se ha escogido artistas ilustradores contemporáneos y que trabajan en campos artísticos como: el comic, Concep Art, arte digital y arte análogo. Han trabajado en ilustraciones que abordan el tema de lo erótico obteniendo grandes galardones y reconocimientos.

Cabe recalcar que los ilustradores a continuación revisados serán referentes estéticos personales, en consecuencia, dentro de esta recopilación se encontrarán artistas que llaman la atención por la utilización tanto de materiales como también de conceptos eróticos dentro de cada obra. Estos artistas han trabajado en el plano sensual, ya sea en la creación digitales y análogas siempre optando por la figura humana femenina, envuelta en acciones insinuantes. Estos ilustradores han contribuido el desarrollo de este trabajo ya que gran parte de sus obras han sido direccionadas a la creación y reinterpretación de personajes infantiles enfocándolos hacia una nueva perspectiva, siendo lo mágico, lo fantástico, lo místico, lo erótico, lo sensual y lo sexual;

características similares entre estos referentes, los mismos que serán implementados dentro de este trabajo teórico-práctico.

1.3.1 J Scott Campbell.

Es un artista estadounidense nacido en 1973, sus trabajos están estrechamente relacionados al cómic. Sin embargo, dentro de ésta línea Campbell ha ilustrado a personajes de cuentos infantiles con un tinte erótico, dentro de sus obras sobresalen mujeres exuberantes con actitudes sugerentes, muchos de estos personajes están basados en tiras cómicas o cuentos clásicos de Disney, este artista ha descontextualizado a ciertos personajes y los ha reinterpretado como sensuales señoritas, enfocándose en algunos rasgos característicos: piernas largas, cuerpos esbeltos y pechos grandes, estos detalles van acompañados de sensual lencería y rostros picarescos recreando así escenas eróticas.

Debido a su gran acogida y sello incomparable en la ilustración, Campbell se ha desenvuelto en varios campos ilustrativos, el Pin Up o también llamado Chicas Calendario, tuvieron gran aceptación en sus seguidores (...) En el año 2010 publicó un calendario llamado Fairy-Tale Fantasies. En él retrata a los personajes de los cuentos infantiles, sobre todo mujeres, con un toque erótico. (ROMARATE-ZABALA, 2014, p. 14)

La ilustración de Campbell está basada en la figura femenina como ícono de belleza y sexualidad, actualmente Campbell trabaja en la creación de tiras cómicas para Marvel, siendo el creador de innumerables portadas para comics como Spiderman, X- men, entre otros.

Además ha colaborado en proyectos con “Dc comics”⁶ en la cual ha sido responsable de ilustraciones y portadas para “Gen 13”⁷, como también ha sido co-creador de algunos tiras cómicas.

Entre sus trabajos personales Campbell ha creado su propia tira cómica llamada Dangerous Girl, la trama es de acción y la historia relata las aventuras de tres espías secretos. Además de la ilustración ha creado estatuillas de colección de distintos superhéroes y anualmente crea un calendario utilizando sus mejores ilustraciones

⁶ Editorial de cómics estadounidense. Forma parte de DC Entertainment, una de las empresas que conforman Warner Bros. Entertainment,

⁷ Es un grupo de espías, escrita originalmente por Jim Lee y Brandon Choi e ilustrada por J. Scott Campbell. En un inicio fue publicada por Image Comics en la línea Wildstorm, hasta que ésta pasó a ser un sello de DC Comics.

eróticas, las mismas que son creadas, sus trabajos personales y difundidos en art-books, estampillas, calendarios, posters, etc.

Dentro del análisis de su obra podemos observar su influencia de los años 90 sobre todo en la explotación de la figura humana femenina, otra gran influencia es Disney ya que podemos observar grandes ejemplares de personajes de dicha transnacional llevadas a la ilustración erótica. (ROMARATE-ZABALA, 2014, p. 18)

Por otra parte, podemos observar la línea delimitante entre objetos, la misma que es utilizada con fuerza en ciertos lugares para dotarle de valor lineal y carácter a sus ilustraciones, la utilización de colores cálidos y reglas de los tercios son predominantes dentro de cada trabajo. Campbell expresa sensualidad e inocencia dentro de sus obras, desde la construcción del personaje con ojos grandes y expresivos pasando por labios gruesos y de color rosa nos da a conocer la delicadeza de cada personaje sin embargo los escotes profundos, piernas alargadas, caderas prominentes y actitudes provocativas envuelven en un frenesí de fantasía a cada ilustración.

El erotismo, el sarcasmo y la insinuación son factores muy usados por Campbell de tal manera podemos observar que sus ilustraciones denotan movimiento a través de actitudes sugerentes, además van acompañadas de otros elementos determinantes, que pueden ser personajes secundarios y característicos de cada cuento, con esto el personaje principal adquiere fuerza y será el punto focal de la obra.

A continuación, revisaremos varias Ilustraciones creadas por Campbell, entre las que sobresalen o son partícipes personajes femeninos.



Imagen 1: La bella y la Bestia

Comentario Freddy Peralta. Ilustración erótica para calendario FAIRYTALE FANTASIES, año 2010, basada en el cuento de La Bella y la Bestia, colección de pin-up, princesas de Disney. Esta ilustración fue recreada para los meses de invierno, siendo la capa roja y la nieve elementos representativos para el mes de diciembre.



Imagen 2: Alicia en el país de las maravillas

Comentario Freddy Peralta. Ilustración erótica para calendario FAIRYTALE FANTASIES, año 2010 basada en el cuento de Alicia en el país de las maravillas, colección de pin-up, princesas de Disney

Entre estas ilustraciones podemos observar que Campbell utiliza los colores propios y característicos de los cuentos clásicos pudiendo definir su arte como apropiacionismo, por lo tanto en la primera ilustración observamos el color amarillo que representa a Bella, la misma que cabalga a una bestia que resulta ser el príncipe encantado, sin embargo Campbell obvia un elemento simbólico y representativo de este cuento que es la rosa roja, no obstante y debido a la actitud retadora de la bestia dentro de la escena se utiliza una capa de color rojo.

En la segunda ilustración Campbell también utiliza elementos fantásticos, personajes icónicos y representativos que han sido realizados por Disney remarcando y definiendo el concepto de apropiación; tanto estos elementos, los colores, la vestimenta y la escenografía fantástica representarán a Alicia en el país de las maravillas.

En la mayoría de sus ilustraciones se distinguen rasgos del comic y el manga japonés; además suele implementar lencería diminuta con actitudes sugerentes para dar mayor realce a la figura humana, dentro del desarrollo de la imagen se puede decir que respeta el trazo en gran parte del dibujo, de esta manera da fuerza y carácter.⁸

Campbell es un artista con una línea y estilo inconfundible, su gran desempeño en el comic le ha llevado a ser un ilustrador reconocido alrededor de todo el mundo.

Para sus ilustraciones este artista ha implementado partes sensuales del cuerpo, donde las caderas toman importancia sobresaltando prendas íntimas semitransparentes y escotes profundos dejando visible gran parte de su busto, siendo Alicia en el país de las maravillas uno de los varios ejemplares creados para este calendario, donde el erotismo, la inocencia y el sarcasmo son factores relevantes.

⁸Campbell utiliza un lapicero Sanford H para difuminar y suavizar sombras, sin embargo los lápices Hb combinados con lapiceros F, marcan con líneas finas sus bocetos, además, utiliza varios borradores en barra afilándolos en una esquina con el fin de hacer su trabajo más detallado.

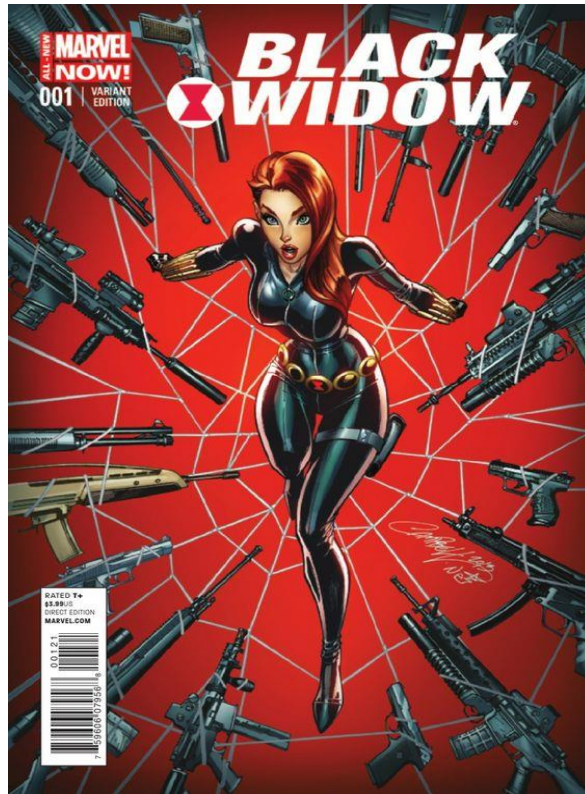


Imagen 3: Black Widow (Viuda Negra)

. Ilustración creada para el comic La viuda Negra, Ilustración publicada por Marvel comic variant edition, número del ejemplar 001, publicada en el año 2014. Comentario Freddy Peralta. Este personaje fue parte de SHIELD Y AVENGERS y ahora toma un papel principal.



Imagen 4: Mary Jane.

Diseñado por J. Scott Campbell, Sideshow trae esta irresistible sirena cómica Mary Jane, en el primer lanzamiento de la colección de Spider-Man por J. Scott Campbell. Fundido en piedra de alta calidad, es pintado a mano con una nueva técnica de alto contraste, creando texturas y un espectacular acabado. Comentario Freddy Peralta. Ilustración creada por Campbell u posterior diseño del personaje Mary Jane Watson para estatuilla. El tamaño del producto es: 11.5 "H (292.1mm) x 5.75" W (146.05mm) x 5.75 "D (146.05mm). Mary Jane Watson es la chica ideal, exuberante y encantadora, siendo la mujer de ensueño para Peter Parker (Spiderman)

Dentro de los trabajos ligados al cómic se observa que Campbell posee una gran habilidad para dibujar mujeres bien dotadas, sin embargo el dramatismo plasmado en las escenas de acción, la gran destreza y versatilidad en sus trazos lo permiten apropiarse de portadas de distintos comics entre los más destacados está Spider-man.⁹



Imagen 5: Reptil. The Amazing Spiderman

. Ilustración creada para la portada The Amazing Spiderman Variant Edition portada para comic book villanos The Lizar, ejemplar N. 686, publicado en el 2012 por Marvel comic.

⁹ NOTA: Para revisar su galería de arte podemos revisar: jscottcampbell.info/gallery/jscottcampbell



Imagen 6: Portada Avengers. Ilustración y tentativa para portada Avengers 2013

Comentario Freddy Peralta. Cover de Campbell para portada de comic New Avengers presentada en Midtown Comic convención cómica abierta al público todos los días de la semana, pero una vez al año. El Jacob Javits Center se transforma en New York Comic Con. En este sitio se presenta comic de artistas de todo el mundo, también conocido como Comic Con, los cuales se realizan de manera anual en diferentes partes del mundo.

1.3.2 Luis Royo

Artista español que trabaja en la ilustración fantástica; es creador de innumerables imágenes llenas de fantasía, implementando la figura humana y elementos futuristas. Estas ilustraciones han sido empleadas en calendarios, posters, afiches, libros, portadas, etc.

Royo es un artista multidisciplinario ya que ha incursionado en la escritura de libros e historias acompañadas con sus ilustraciones, entre las temáticas más importantes está el futurismo y la mitología, todo esto llevado al erotismo, reconocido mundialmente por sus ilustraciones fantásticas donde se mezcla la tecnología, la belleza, la sensualidad y el sexo en distintas escenas ya sea apocalípticas, post apocalípticas y futuristas.

A partir de los 90 Royo es considerado como un ilustrador de gran categoría a nivel internacional y sus obras se convierten en fantásticos libros ilustrados que fueron plasmados en varios soportes. En 1992 publica "Women", donde se encuentran sus ilustraciones más sobresalientes de su vida artística, re enmarcando en cada ilustración

una gran fusión de género entre lo apocalíptico y el ser femenino, en donde se destaca la mujer como principal elemento de inspiración.

Royo ha hecho del mito de la Bella y la Bestia uno de sus principales motivos, llevándolo desde el horror hasta el lirismo. En cualquier caso, e independientemente del tema abordado, sus personajes se sitúan siempre a medio camino entre lo épico y lo erótico. Sus carnes están atravesadas por el desafío, maculadas por la amenaza, y por eso resultan mucho más excitantes. Y es que, como Royo muy bien sabe, el sexo adquiere mayor lascivia cuando a su alrededor flota el fantasma oscuro de la muerte. (Royo, 2011, p. 1)



Imagen 7: Mito La Bella y la Bestia sketchBook. Prohibited Book.

Comentario Freddy Peralta. *Ilustración basada en el mito de Bella y la Bestia, esta ilustración es parte del libro Prohibited sketchBook, año 2001, siendo el ejemplar más provocativo en el cual Royo plasma su particular visión sobre el sexo y el erotismo.*

Royo utiliza el erotismo y la muerte en sus trabajos para así obtener obras dramáticas pero llenas de sensualismo, al observar sus ilustraciones, se puede manifestar que la caracterización de sus personajes y el entorno en el que se desarrolla la escena se acerca a la sub cultura gótica. Inicialmente realizaba pintura e interiorismo y se dio a conocer años después dedicándose íntegramente al comic, en este campo elaboró



ejemplares para importantes revistas de la época, varias de sus obras fueron implementadas en “video juegos, juegos de rol, carátulas de CD de música, portadas de novelas, esculturas, cartas de tarot... También es conocido por sus imágenes sensuales y oscuras, casi apocalípticas, en mundos de fantasía con formas de vida mecánica” (Royo, 2011, p. 1)

Años más tarde al implementar la ilustración conceptual Royo cosecharía sus mayores éxitos, la editorial Norma sería la principal Empresa que valoró sus ilustraciones¹⁰. En el año de 1997 la revista de Heavy Metal buscó a Royo para una serie de ilustraciones y varios calendarios encargándoles varias portadas y galerías para la revista en su aniversario. Además, ha ilustrado innumerables portadas de discos de música heavy metal, constituyendo la cultura gótica su fuerte para la representación de estos discos. Entre las ilustraciones para sus libros Royo utiliza la figura humana femenina como principal elemento, la cual interactúa con elementos futuristas y bestias sobrenaturales, tanto la guerra, la sangre, y el sexo son complementos para personajes excéntricos dotados de una magnífica belleza física, donde los seres femeninos góticos recrean escenarios tétricos.

Durante toda su vida este artista ha marcado su dibujo con una fuerte línea entre lo bello o sublime y lo macabro u oscuro direccionando su ilustración al concep-Art; sin embargo, en ambos casos nos demuestra la belleza que puede existir ante la unión de los mismos, desembocando en la fantasía y la realidad unidas por medio de imágenes, que representan mitos y leyendas que se han forjado a través de los tiempos.

Royo coloca a sus personajes al filo de la tragedia permitiéndoles marcar su propio destino; sus escenas trágicas nos permiten ser parte de sus destinos atractivos pero crueles. Su intensidad y dramatismo nos conllevan a imaginar el peligro que los rodea, pese a que lo que se revela es el alma de un héroe (Royo, 2011, ps. 1-2)

¹⁰ NOTA: Para revisar su galería de arte podemos revisar su página. <http://www.luisroyo.com/es/gallery/>
<http://www.luisroyo.com/es/>



Imagen 8: L princesa Bella de Bella y la Bestia

Bella Prohibited sketchBook¹¹. Ilustraciones para Prohibited Book. Comentario (Royo, 2011, ps. 1-2). En el año 2001 se publicó el segundo volumen del libro Prohibited Book, en sus varios volúmenes se pone en escena el erotismo más secreto y mucho más prohibidos, ofreciendo bocetos inéditos e ilustraciones publicadas en volúmenes anteriores.

Las Ilustraciones antes revisadas fueron creadas para la recopilación del mito de la bella y la bestia, donde se observa la figura humana en dos diferentes posiciones las mismas que demuestran sensualidad y provocan al espectador, representando una muestra clara de la evolución del artista hacia un estilo más introspectivo, monocromo y osado de la ilustración erótica. En el libro compilatorio Prohibited sketchBook se encuentra una serie de ilustraciones eróticas en donde este personaje femenino se puede observar en distintos ambientes y actividades. Por otra parte, se muestran escenas sobrenaturales llenas de fantasía en escenarios apocalípticos en los cuales los personajes principales tanto la damisela y la bestia nos demuestran como lo hermoso y sensual se puede conjugar con lo tenebroso y desconocido.

Los personajes ilustrados dentro de Prohibited sketchBook recopila sus mejores trabajos como también obras inéditas que gozan de gran sensualismo, sexo y fantasía¹²,

¹¹Ilustración para el nuevo y esperado libro de Luis Royo que presenta las ilustraciones más sensuales y atrevidas creadas por este ilustrador. Prohibited Book es un sugerente y fantástico art book representado en su segunda edición de lujo con un formato más pequeño al habitual. Dimensiones: 17.7 x 26.9 x 1.1 cm.

¹²Libro titulado Subversive Beauty, Luis Royo marca la belleza femenina como herramienta de subversión del ser humano. El libro consta de 80 páginas donde sus ilustraciones están impregnadas de sensualidad, erotismo y valor, encaminados hacia la búsqueda de la feminidad y la batalla contra el sistema establecido e incitado a una rebelión moral (Royo, 2011, p. 1)

representados por exuberantes damiselas y hermosas guerreras que satisfacen sus más profundos deseos, muchos de ellos representados a través de la guerra, la sangre y el sexo.



Imagen 9: Malefic Times

Ilustración para libro Malefic Times, en la primera entrega en conjunto con Rómulo Royo. Las ilustraciones están ambientadas en el año 2038 en la que existen batallas apocalípticas y el fin de los tiempos. (Royo, 2011, ps. 1-2)



Imagen 10: Prohibited sketchBook.

Comentario Freddy Peralta. Ilustración para el libro de colección Prohibited sketchBook, publicada en el año 2004, donde se recopila en esta ocasión ilustraciones de los tres volúmenes anteriores de Prohibited Book, que Royo dedicó al arte del erotismo.

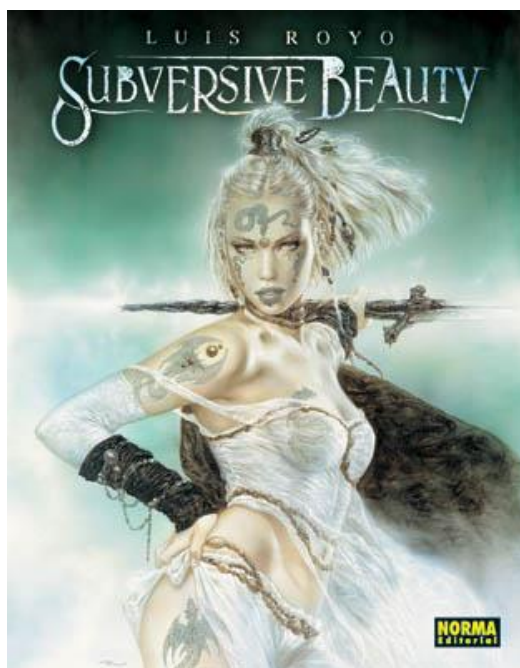


Imagen 11: Subversive Beauty

*Subversive Beauty*¹³. Ilustración realizada para el libro “Subversive Beauty” publicado en el año 2005 por Norma Edition. Comentario Freddy Peralta. Este libro está basado en varios mitos y en la oscuridad de los sueños de Royo siendo característicos piercings y tatuajes

¹³ Royo se propuso abordar uno de sus mejores trabajos que consta: en una trilogía de libros que marcarán su singular interpretación del sexo y el erotismo: PROHIBITED BOOK. El autor ha querido premiar a sus lectores con un cuarto libro: PROHIBITED SKETCHBOOK. Que consta de 48 páginas y recoge sus trabajos tanto monocromos y en color, que fueron mostrados dentro de la trilogía.

Luis Royo ha hecho una colección de más de 60 bocetos y dibujos, repletos de gran sensualidad y erotismo, a los que ha acompañado de nuevos textos. Para Royo con PROHIBITED SKETCHBOOK cierra finalmente su apasionante colección de ilustraciones góticas (Royo, 2011, p. 1)



Imagen 12: Dead Moon

Ilustración realizada para el libro de Dead Moon, publicado en el año 2009, éste libro relata la historia Luna y Marte, una historia entre el odio y el amor que protagonizan estos dos personajes. Dead Moon está basado en el fantástico pero brutal relato de amor que enfrenta a dos personajes uno masculino y otro femenino, siendo rivales por el poder que deseaban imponer sus familias. Es una historia violenta pero romántica que nos lleva al Apocalipsis, siendo una historia basada en la cultura oriental envuelto en un mundo gótico y trágico. (Royo, 2011, ps. 1-2).

1.3.3 Andrew Tarusov

Artista Ruso que trabaja en el campo ilustrativo y la animación. Las principales temáticas que utiliza son ilustraciones eróticas basadas en cuentos de hadas y series de Tv. Tarusov ha trabajado con grandes multinacionales entre ellos Walt Disney, 20th Century Fox o revista Cosmopolitan y ha realizado tanto animaciones como también trabajos ilustrativos, denotando gran calidad entre sus trazos y marcando un sello inconfundible entre sus trabajos. Entre los más representativos están la reinterpretación de personajes de comics en la que realza la figura femenina semidesnuda y representándolo a su manera. Tarusov ha utilizado varios personajes clásicos ya sea de historietas como también del cartoon y llevándolos al erotismo, dichos personajes se suelen presentar como mujeres exuberantes y ligeras de ropa.

La ilustración digital es el medio por el cual este fascinante artista da vida a sus mejores obras, recreándolos en escenas satíricas o desenvolviéndose en papeles fuera de lo común. Tarusov se ha valido de varias temáticas para realizar sus trabajos, entre algunos resalta colecciones donde utiliza personajes animados y los lleva a su etapa

adulta, de esta manera los han humanizado para ser parte de nuestras vidas y no solamente dibujos animados. (Tarusov, 2016, p. 2)

Muchas de sus ilustraciones están direccionadas al arte erótico. Dentro de sus ilustraciones eróticas podemos observar la cercanía con el estilo vintage y fusionados al Pin-Up o chicas calendario.

Dentro del estilo vintage sobresalen colecciones como Disney yoga Pin-up las cuales se desarrollan con personajes de Disney realizando posiciones de yoga de manera erótica y con diminutas prendas de vestir. Entre otras colecciones podemos observar American Pin-up en el cual las ilustraciones poseen detalles de flores a manera de papel tapiz, con colores pasteles, autos clásicos y carteles o banners de los 90.

Tarusov en sus grandes colecciones de trabajos Pin-Up princesas y villanas implementa colores pastel y características esenciales de los cuentos clásicos, buscando la fidelidad y fácil interpretación de sus imágenes, en el desarrollo de la ilustración el trazo es visible y la paleta cromática es delicada obviando colores primarios puros. La mayor parte de sus ilustraciones se basan en la figura femenina con características como: pechos grandes, caderas anchas y rostros expresivos, en consecuencia, cada escena está acompañada de detalles propios de los cuentos que reinterpreta. La composición de la figura femenina dentro de la escena, la lencería, los rostros picarescos las extensas piernas y pechos prominentes son elementos principales y llamativos dentro de sus trabajos¹⁴



Imagen 13: La Sirenita

¹⁴ Nota para revisar su galería de arte revisar: <http://www.tarusov.com/portfolio>

Ilustración creada por Tarusov para su colección de Chicas Pin-Up o también conocidas como Chicas Calendario, publicada en el año 2015. Comentario Freddy Peralta. Tarusov implementa colores ocre y azules dentro de la escena. Por otra parte, se distinguen dos personajes secundarios, los mismos que han sido impuestos por Disney y son característicos de este personaje. Para la representación de esta ilustración el artista ha obviado la cola de sirena y ha expuesto las exuberantes piernas de Ariel o también conocida como La Sirenita.



Imagen 14: Blancanieves

Ilustración para la Colección Pin-Up 2015, esta ilustración fue basada en el cuento clásico de Blancanieves y los 7 enanos, en esta composición Tarusov implementa colores azules y rojos dentro de la ropa del personaje principal, además emplea personajes secundarios como los enanos para determinar y definir al personaje. Estos elementos tanto el color como los personajes secundarios y elementos de composición han sido impuestos por Disney en sus films.

Tarusov creó varias colecciones de ilustraciones basadas en el Pin Up con temáticas conocidas a nivel global. Dentro de sus ilustraciones emplea la figura femenina semidesnuda en actitudes sugerentes y provocativas, además de implementar estos temas dentro de sus trabajos ha reinterpretado ilustraciones donde satiriza a personajes políticos y preponderantes de la sociedad.

Actualmente Tarusov ha publicado una compilación de todos sus trabajos los mismos que han sido plasmado en su libro llamado LIBRO PIN-UP ROJO, donde incluye su mejor trabajo, una autobiografía y una historia que fundamenta la creación de cada una de las imágenes, siendo impreso en dos idiomas: en ruso y en inglés, que son accesibles para todas las personas. (Tarusov, 2016, p. 1)



Imagen 15: Frankenstein and Marilyn.

Ilustración creada para la Colección Pin-Up terror, The Fridays of the 2013. En esta colección Tarusov implementó a los personajes de terror más conocidos a nivel global y los representó acompañados de sensuales personajes femeninos. El artista implementa la figura humana y la representa en actitudes sugerentes junto a aterradores asesinos que no hacen nada más que mirar asombrados.

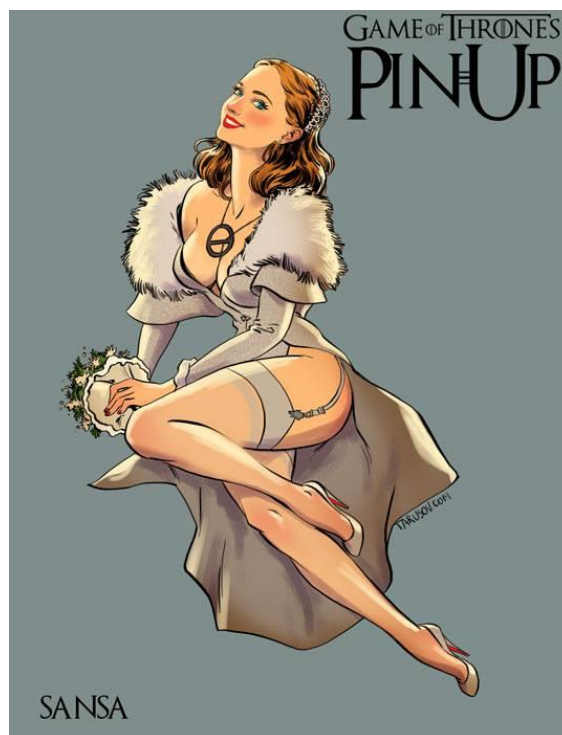


Imagen 16: Game of Thrones, Sansa Stark.

Ilustración para la colección Pin-up Game of Thrones, publicada en el año 2015 Comentario Freddy Peralta. Tarusov representa a un personaje icónico de esta serie mostrando su lado más sensual. Para la representación de esta ilustración el artista ha implementa una característica propia de este personaje, tanto la vestimenta como el peinado son elementos representativos e icónicos dentro del personaje.



Imagen 17: Mickey y Minnie Mouse.

Ilustración creada para la colección Los personajes de caricatura se hicieron viejos publicada en el año 2016. Comentario Freddy Peralta. Para Tarusov su colección Cartoon Characters That Got Old es la representación de nuestros tiempos donde Mickey y Minnie Mouse, Bugs Bunny, Pato Donald o Silvestre y Piolín se presentan en una avanzada edad, donde las diferencias entre estos personajes ya no existen.



Imagen 18: Maléfica.

Comentario Freddy Peralta. Ilustración creada para la colección de pin-up villanas. Comentario Freddy Peralta. Tarusov representa a estos personajes en actitudes insinuantes, ligeras ropa y escotes profundos dejando ver su lado más atrevido y sexi. Tarusov para definir a sus personajes ha utilizado elementos icónicos de cada cuento infantil.

Tarusov ha implementado más de 300 artworks dentro de su Libro Rojo donde se encuentra recopilado sus trabajos ilustrativos, haciendo hincapié el proceso que realizó; es decir, desde el bocetaje hasta la culminación de la obra, además se ha incluido un sistema de QR-códigos en ciertos trabajos con lo cual se puede escanear dicho código en un teléfono recibiendo el proceso en video de la ilustración o animación.¹⁵

1.3.4 Ben Newman.

Artista británico, creador de innumerables ilustraciones descabelladas y subidas de tono, donde el erotismo es ciertamente algo enfermizo, morboso y sobretodo sexual. Entre sus reinterpretaciones Newman utiliza personajes populares ya sea de cuentos clásicos como también de personajes de cartoon, entre sus ilustraciones recrea escenas retorcidas y sadomasoquistas llevando el sexo a su estado más burdo.

Newman ha implementado personajes femeninos para la gran parte de sus trabajos donde se ha basado en ciertos cuentos clásicos para reinterpretarlos y satirizarlos. Sin

¹⁵ Nota: Para revisar información, imágenes y contenido referente a Red pin-up Book visitar: <https://www.kickstarter.com/projects/pronerd/red-pin-up-book-by-andrew-tarusov?lang=es>

duda su trabajo se ha caracterizado por su alto contenido sexual y su gran calidad resolutiva (Newman , 2016, p. 1)

En varias de sus colecciones podemos ver obras referentes al futurismo y la fantasía donde las batallas se acercan más al erotismo que a la muerte y donde los gigantescos seres marinos incitan al personaje principal a sucumbir ante ellos.

Newman trabaja con la figura humana femenina, con cuentos infantiles, personajes del comic y tv, entre sus ilustraciones es normal observar mujeres esclavizadas sexualmente y elementos masoquistas, llevando el erotismo hasta un punto blasfemo, recreando escenas con bestias sobrenaturales y personajes femeninos dispuestos a la copulación.

Vale destacarse que en sus ilustraciones el concepto de erotismo es un elemento primordial ya que no es nada fácil transmitir la sensualidad y el erotismo sin caer en la pornografía o en lo vulgar. (ColectivoBicicleta, 2011, p. 1)



Imagen 19: Caperucita roja y el lobo feroz.

Ilustración basada en el cuento infantil de Caperucita en el bosque. Comentario Freddy Peralta. Newman nos muestra una sexi mujer que es seducida por un lobo feroz compartiendo metafóricamente una realidad cruel.

Newman nos muestra una ilustración erótica en la que ha implementado colores y elementos característicos y propios de este cuento infantil.

Newman para crear sus obras implementa varios cuentos clásicos los cuales están cargados de simbología y de mensajes arquetípicos, un claro ejemplo nos demuestra en la reinterpretación de la Caperucita Roja, donde nos muestra una Caperucita que ya ha alcanzado la madurez sexual junto al lobo feroz, representando una metáfora donde el lobo no es más que un ser maligno que intenta aprovecharse de la inocencia de caperucita. Para Bettelheim “el lobo no es únicamente el seductor masculino, sino que representa asimismo todas las tendencias asociales y primitivas que hay dentro de cada uno de nosotros” (Bettelheim, 1994, p. 204)

Por otra parte, las manzanas simbolizan la tentación y pecado el mismo que se encuentra representado dentro de la ilustración de Newman.

En varias ilustraciones Newman satiriza la religión y en otras el sistema gubernamental creando así obras inéditas cargadas de concepto anarquistas; Newman se especializa en la representación del erotismo donde conceptos como el voyeurismo, son características elementales dentro de las representaciones visuales.¹⁶



Imagen 20: Matador

Obra llamada Matador. Comentario, Freddy Peralta. Representación ilustrada, pero debido a su gran acogida fue modelada a través de Z-Brush e impresa en 3D, obteniendo así estatuillas coleccionables. Presentada en dos formatos, una en resina de cuatro piezas proporcionadas sin armar y sin pintar, y la

¹⁶ Nota: Para revisar la tienda de arte de Newman revisar:
<https://www.kickstarter.com/projects/1039804339/ben-newmans-matador>

segunda armada y pintada en bronce metálico. Sus estatuillas ya arte en general son difundidas y vendidas en Kickstarter.¹⁷



Imagen 21: Cherry.

Ilustración basada en viajes espaciales y astronautas los mismos que poseen varias chicas voluptuosas para satisfacer sus necesidades sexuales. Comentario Freddy Peralta. Dicho ilustrador utiliza la figura femenina en actitudes y escenas llenas de acción y violencia, donde la sensualidad y las actitudes sugerentes de los personajes es el eje primordial de la escena. Newman representa escenarios futuristas, holocáusticos y apocalípticos, donde la presencia de la mujer es preponderante y jerárquica, exaltando la libido de los espectadores en actos voyeristas.



Imagen 22: Three Little Pigs

¹⁷ Kickstarter es una plataforma de financiamiento para el apoyo de proyectos creativos de todo tipo, donde se pueden realizar proyectos artísticos gracias al financiamiento de otras personas.

*Three Little Pigs*¹⁸. Ilustración basada en el cuento clásico de *Los tres cerditos* y *El lobo feroz*. Comentario Freddy Peralta- Newman recrea una inusual reinterpretación con tres mujeres hermosas pero inocentes que son seducidas por una mujer (lobo feroz) insinuante que desata deseos carnales entre las tres hermanas. Newman utiliza este cuento que posee elementos arquetípicos y los revela a través de una irónica escena donde la tentación, la inocencia, el voyeurismo y el sexo se funden con el cuento clásico y recrean una nueva interpretación con un alto contenido erótico.



Imagen 23: Monstruos marinos.

Ilustración creada para la colección Submarine, donde Newman representa a sus singulares guerreras futuristas enfrentándose a monstruosos cangrejos y calamares gigantes. Sus personajes femeninos se caracterizan por su esbelta figura y sus grandes atributos que servirán como arma para provocar la sumisión de sus enemigos. Además, en varios de sus trabajos podemos encontrar a inusuales personajes femeninos interactuando con pulpos gigantes, donde los tentáculos se deslizan por el cuerpo femenino seduciendo al personaje principal

1.4 Análisis comparativo de referentes artísticos

Los ilustradores Royo, Campbell y Tarusov han incursionado en la línea del cómic utilizando elementos propios de dicha temática y conjugándolo con la figura femenina llevadas al erotismo; Newman es un artista extrovertido y un tanto descabellado que expresa conceptos como el voyeurismo y el erotismo, además implementa juguetes sexuales y escenas sadomasoquistas; siendo la figura femenina el punto central de cada ilustración. Los principales temas ilustrados por estos artistas son los cuentos clásicos

¹⁸ Nota: Para revisar su galería de arte: <http://bennewmanart.blogspot.com/>
<http://www.colectivobicicleta.com/2011/07/arte-erotico-de-ben-newman.html>
<http://pepecahiers.blogspot.com/2013/04/el-arte-erotico-de-ben-newman.html>

y personajes de cómic, los cuales han sido reinterpretados en composiciones donde sobresalen el erotismo y la sátira.

Por otra parte, se puede afirmar que Royo, es un artista conceptual que utiliza a personajes femeninos con armas y armaduras extravagantes, personajes masculinos, demonios, ángeles, bestias guerreros y samuráis e implementa rasgos y simbologías de distintas culturas; en cambio Campbell y Tarusov elaboran ilustraciones para historietas; sin embargo existe una diferencia entre el trabajo ilustrativo de estos dos artistas, Campbell tiene direccionada su línea gráfica estrictamente hacia el cómic, en cambio Tarusov se inclina un poco hacia el estilo cartoon implementando personajes variados y sobre todo muy reconocidos a nivel global, lo verdaderamente importante es que estos artistas han marcado un estilo propio y cada uno goza de una brillante técnica artística.

La figura humana femenina es elemental dentro de sus composiciones, la delicadeza, el detalle y el desnudo son características semejantes entre dichos artistas. Así también se podría decir que una similitud entre estos ilustradores es el tema del erotismo estando presente en cada una de sus obras, dándoles una doble lectura y un sentido picaresco a los personajes femeninos de los cuentos clásicos.

Tanto las temáticas y conceptos de cada ilustración son constante ya que cada uno de ellos se ha desarrollado su arte implementando elementos globalizados obteniendo piezas artísticas de una inigualable destreza y gran calidad estética.

Dentro del desarrollo de cada ilustración se puede observar ideas generales que aluden a la sensualidad, etc., sin embargo, cada artista ha logrado marcar su estilo propio. Lo que cabe recalcar es que estos artistas se han dado a conocer en la ilustración erótica, siendo los cuentos de hadas, mitos y comics sus principales temas y herramientas para la interpretación y creación de nuevas obras.

CAPÍTULO II

2. EL CUENTO INFANTIL Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO

2.1 Definición

Los cuentos pueden ser mitos, leyendas o fábulas que son conocimiento general y han transcurrido a través de los años apoderándose de nuevas características tanto reales como fantasiosas para adaptarse a la época en la que se relata y seguir vigente en el subconsciente de los seres humanos, siendo compartida de manera escrita o relatada ya sea con fines didácticos o lúdicos.

El cuento infantil es una narración breve de hechos imaginarios con una trama sencilla de comprender, generalmente contienen enseñanzas morales.

Además, se diría que es un “Relato fabuloso, en prosa o verso, de aventuras serias o cómicas, interesantes y sobre todo maravillosas.” (Desplastes & Grégoire, 1894, p. 528)

El objetivo primordial del cuento es despertar una reacción emocional en los lectores, capturando su atención y generando inquietudes, las mismas que serán solucionadas en el desenlace de la literatura. Y pueden concluir con moralejas, mensajes positivos o acciones que incentiven al buen comportamiento humano.

● Cuentos de hadas o maravillosos

Los cuentos de hadas son los predecesores dentro de la literatura infantil relatada en lugares maravillosos con historias ficticias que poseen personajes inexistentes como brujas, sirenas magos, genios, ogros, hechiceros, gigantes, etc.; representados con acciones inverosímiles, en lugares imaginarios y generalmente con un final donde el bien triunfa sobre el mal. Estas son historias tradicionales en las que generalmente se desconoce al autor, pero son parte de la cultura universal (Bonnet & Murray, 2004, p. 9)

En estos cuentos se han implementado ciertos objetos y características reales, pero llevándolos a un plano irreal para conformar la esencia de cuento de hadas, también son conocidos como cuentos clásicos ya que las imágenes arquetípicas dentro de esta trama son reconocidas globalmente.

2.2 El inconsciente colectivo

Concepto

El inconsciente colectivo se encargará de recolectar información para ser utilizada posteriormente, todo lo que hagamos durante nuestra vida o todo lo que escuchemos se encontrará alojada en el cerebro y aunque no sea constante su reiteración en algún momento saldrá a flote.

Tanto los relatos, mitos o cuentos poseen elementos globales de manera simbólica. Estos símbolos o características propias de cada relato serán generalizados y existirá una predisposición al reconocimiento donde se podrá definir de que cuento se está tratando. Estas historias milenarias poseen un contenido aparentemente sencillo siendo parte de una tradición global, amparadas en la fantasía nos relatan mucha más información de la captada lo que nos permite acceder a interpretaciones arquetípicas y sobre mensajes ocultos en los cuentos populares.

Se puede argumentar que el inconsciente “es el reservorio de nuestra experiencia como especie, un tipo de esquemas mental con el que todos nacemos y compartimos” (Revista-el-universo, 2012, p. 1)

Además, podemos remarcar que la conducta humana está dada por el pensamiento del consiente, puesto que somos capaces de reconocer datos relevantes sobre el entorno y decidir nuestro comportamiento basándonos en esta información globalizada.

Jung (1970) en su libro Arquetipos e inconsciente colectivo, opina que: El inconsciente colectivo está relacionado con los deseos reprimidos u olvidados por los seres humanos, y a su vez se dividen en tipos de inconsciente tales como:

- **El Inconsciente personal:** Tiene relación con la percepción de imágenes y comportamientos, pero de manera subjetiva para cada individuo. Es decir, se origina de acuerdo a la experiencia personal individual y no es repetitivo.
- **El Inconsciente colectivo:** Está compuesto por imágenes, vivencias y comportamientos generalizados y compartidos por los seres humanos ya sea a través de imágenes, cuentos, mitos, fábulas o costumbres, siendo transmitidos de persona a persona a través del conocimiento o de la práctica. (Jung, C, 1970, p. 30)

Jung sostiene que dentro de inconsciente podemos encontrar los arquetipos, los mismos que serán parte fundamental en su estructura de interpretación simbólica. Estos arquetipos o imaginarios globales serán transmitidos de generación en generación y siempre estarán presentes en el inconsciente de las personas.

Dichas imágenes y comportamientos globales serán representados de manera simbólica y repercuten directamente con los valores morales inculcados a través de mitos, cuentos, leyendas, fábulas mediante la historia. El inconsciente es capaz de retener imágenes ideas o conceptos, esta información estará presente toda la vida, aunque no siempre recordemos lo que deseamos, existirán ideas que enlazaran nuestro inconsciente con nuestro estado consciente. (Jung, C, 1970, p. 32)

En definitiva, el inconsciente personal o individual será el encargado de marcarnos como seres humanos distintos, esto es lo q nos permite tener conductas diferentes entre los seres humanos, y actuar de manera subjetiva. Es decir, la información recopilada día a día por cada humano va a ser recopilada en este reservorio mental y será única, por lo tanto, otra persona no es capaz de captar las mismas sensaciones o experiencias a lo largo de los años.

2.3 Los arquetipos dentro de los cuentos para niños

Los arquetipos son imágenes ancestrales independientes, las mismas que son elementos básicos del inconsciente colectivo, es decir son patrones o modelos ocultos que nos determinan a un debido comportamiento moral.

Los elementos o figuras de los cuentos serán alojados en nuestra psique, se guardarán como representaciones arquetípicas e influirán en nosotros, las conozcamos o no, ya que son transmitidas como posibilidades hereditarias o conocimientos universales.

De esta manera se transmiten patrones de comportamiento o ideales, tales como: lo bueno, lo malo, el respeto, la solidaridad, etc. Estos valores han sido empleados en lecturas, mitos, leyendas y transmitidos durante toda la vida. Con ello los cuentos en su desarrollo textual nos recrean imágenes arquetípicas o conceptos ayudando a la evolución y a la satisfacción mental.

Embon en su libro “Leoncito Probo: Un cuento de Hadas Arquetípico”, dice que (...) los cuentos de hadas tienen un valor inestimable, puesto que ofrecen a la imaginación del niño nuevas dimensiones a las que le sería imposible llegar por sí solo, la forma y la estructura de los cuentos de hadas sugieren al niño imágenes que le servirán para estructurar sus propios ensueños y canalizar mejor su vida. (Embon, 2001, p. 41)

Cabe recalcar que los cuentos clásicos infantiles estaban estructurados con el fin de enviar mensajes subliminales, los cuales son innatos y adquiridos por los niños en su etapa de formación y guardados en su inconsciente, por lo tanto Jung asevera que existen conocimientos innatos los mismos que se encuentran en las personas como

“contenidos y modos de comportamiento que son los mismos en todas partes y en todos los individuos” (Jung, C, 1970, p. 10)

Sin embargo, John Locke en su libro “Ensayo sobre El entendimiento humano” afirma que ningún comportamiento ni conocimiento son innatos sino más bien adquiridos o conseguidos a través de la práctica y ejecución es decir se da “solamente con el uso de las facultades naturales humanas” (Locke, J, 1999, p. 10).

Para Locke es absurdo obtener conocimientos innatos ya que los niños son incapaces de gozar conocimientos ya impresos en el alma, por lo tanto, la forma en que percibimos o adquirimos conocimientos es la mejor prueba de que no existen conductas innatas.

Por otra parte, Jung (1970) y Freud sostiene que existen conocimientos ideas, imágenes o comportamientos (personales y adquiridos), siendo elementales en el desarrollo humano, tanto que el inocente personal o individual es parte innata sin embargo también sostienen que muchos conocimientos son adquiridos los mismos que son globales y definidos como arquetipos globales.

Estas imágenes arquetípicas o conocimientos tanto innatos como adquiridos perduran al paso de los años debido a que son transmitidas de generación en generación a través de cuentos que son consumidos a diario por lectores ya sean niños o adultos.

2.3.1 El erotismo dentro de los cuentos clásicos

Los cuentos clásicos poseen particularidades esenciales ya sea en su estructura literaria o en su caracterización de personajes, dentro de sus arquetipos podemos visualizar el estereotipo de la perfección de la belleza los cuales están arraigados en las princesas y príncipes.

La Filóloga Ana Cristina Herreros en una entrevista para un diario de Sevilla menciona que en los cuentos populares siempre estuvo presente el erotismo con palabras con doble sentido y con mensajes subliminales, por lo tanto éstos estaban abiertos a cualquier interpretación según la experiencia y edad del receptor, ya que los cuentos clásicos no eran escritos principalmente para los niños sino para los adultos, pero debido a que los niños siempre estuvieron presentes, los cuentos fueron velados para que obtengan conceptos morales y edificantes. (Diario-de-Sevilla, 2013, p. 1)

Para Bataille, el erotismo es un aspecto innato del hombre y se manifiesta en múltiples experiencias corporales, buscando un objeto externo como fuente de deseo; siendo el erotismo parte esencial de la pasión, es un descubrimiento de los placeres y displaceres del sexo, dependiendo siempre de los gustos personales del sujeto. (Bataille, 2007, p. 20)

La perfección de la belleza está vinculada a las princesas o personajes principales de dichos cuentos clásicos, las cuales alcanzarán la felicidad al momento de liberarse de sus problemas o males que las aquejan y encontrarse con un imaginario de príncipe azul o persona que solucionará sus conflictos.

En los cuentos de los Hermanos Grimm se puede descubrir una relación entre la belleza y la juventud, además los perfiles de cada protagonista se caracterizan por ser inocentes, débiles, pasivas y dependientes de una figura masculina que pueda brindar su ayuda.

Las protagonistas o princesas también están marcadas por el carácter, es decir la mujer joven y bella tienen un carácter bondadoso, mientras que sus antagonistas como brujas y madrastras serán mujeres mayores con malas intenciones y que siempre merecerán un destino fatal.

Los ideales implantados en estas obras literarias denominan dos tipos de mujeres, una buena que siempre será la princesa y otra que será la mala o villana, además dentro de su caracterización se refleja el erotismo, es decir la princesa o mujer buena es un icono de belleza, de pureza y de deseo.

En los cuentos clásicos, ya sea de los hermanos Grimm, Andersen, Beaumont y Perrault; los personajes femeninos son representados por mujeres sumisas, esbeltas, bellas y deseadas, quienes se desenvuelven en ambientes asfixiantes heredados por madrastras o factores que impiden su felicidad, estas características las definirán como símbolo de la perfección inalcanzable, y que son incrustados en nuestra mente como arquetipos estéticos, que pasan desapercibidos por el contexto con el cual las conocemos.

Dentro del desarrollo de cada obra el personaje principal deberá lidiar contra su antagonista, la misma que intentará apoderarse de su hogar o status; porque muchos personajes principales son princesas con grandes castillos e imperios a sus pies, además gozan de felicidad, perfección, sensualidad y belleza.

La antagonista al poseer una caracterización de malvada intentará someter y desaparecer este ícono de belleza, para así poder tomar su lugar ya sea en el hogar, en la riqueza, o en el corazón del amado, etc. Sin embargo, el personaje perverso pagará por sus acciones y el bien que está caracterizado por un arquetipo de príncipe azul solucionará los problemas que aquejan a la princesa. Estas acciones desembocarán en el arquetipo de “vivieron felices para siempre”, demostrándonos que en estos relatos

globalizados incitan tanto a la unión carnal, al erotismo, al sexo y a la creación de un hogar todo esto de manera subliminal.

Por ello el lado erótico o sexista primaba en estos relatos y existía un gran abismo entre la etapa de niñez y la etapa adulta.

Los mensajes subliminales escondidos en los cuentos clásicos dependen de la percepción del lector y a su vez de la subjetividad de cada individuo; pero cabe recalcar que existen características globales tales como la muerte, la belleza, el erotismo, la sexualidad, etc. que están latentes dentro de su contexto, siendo estos los principales factores que influyen directamente en el inconsciente.

2.4 Artistas plásticos locales y su interpretación de lo erótico

En este punto daremos a conocer varios artistas locales que ha sido participes del arte erótico, dichos artistas plásticos claramente fundamentan su trabajo con conceptos que definen y direccionan su arte hacia el erotismo a pesar de que no utilizan elementos fálicos, ni actitudes sugerentes

Sin embargo, es pertinente citarlos para que existan discrepancias entre lo que es erótico para ciertas personas y lo que no lo es para otras

Concretamente hoy en día los artistas cuencanos gracias a la tecnología y la globalización digital han adquirido referentes estéticos de todo el mundo, por ello son influenciados por nuevas tendencias o corrientes artísticas.

Temas controversiales como la muerte y el sexo son reiterativos en el trabajo de artistas locales, siendo estos, factores importantes para el desarrollo de obras tanto pictóricas, conceptuales, muestras fotográficas y performances dentro de la ciudad.

Sin embargo, la herencia religiosa, los rasgos machistas, puritanos y la doble moral judeo cristiana dentro de la sociedad, se ha visto envuelta en nuevos ideales, por lo tanto, ha existido una disputa entre lo que es arte y no lo es, entre lo pornográfico y lo erótico, o entre lo lascivo o tolerado, etc.

Es decir existe un gran prejuicio dentro de la sociedad con una religion arraigada sin embargo existen discrepancias entre lo licito o ilicito y muchos artistas ecuatorianos han direccionado su arte hacia la satira y con temas tabues de la sociedad contemporanea que día tras día van siendo aceptados.

Para entrar en detalle se han tomado varias artistas plásticos que de una u otra manera han bordeado temas como el erotismo, el sexo o la muerte, con ello podemos hacernos a los movimientos artísticos más cercanos al erotismo sin embargo podremos encontrar diferencias y discrepancias acerca de lo que es y no es erótico.

Luigi Stornaio,¹⁹ oriundo de la ciudad de Quito y nacido el 9 de junio 1956, es un artista ecuatoriano que se ha desenvuelto en el erotismo a través de la pintura, siendo creador de innumerables obras, dibujante perfeccionista de elementos figurativos y también distorsionador de la figura humana. La síntesis de su trabajo alude a la desnudez de los elementos meticulosamente dibujados, crea sus obras sugiriendo la desnudez y lo erótico, sus grandes trazos gestuales en la figura humana “(...) hace emerger rostros monstruosos de entre un frenesí de manchas y a veces bastante textuales” (Pérez R. , 2016, p. 1)



Imagen 24: Luigi Stornaio

. Fuente: *Riorevuelto.net*. Stornaio 003 Pintura. Obra pictórica creada por Luigi Stornaio

Gabriela Chérrez, es otra artista ecuatoriana originaria de Guayaquil, entre sus obras se destaca conceptos feministas y obras muy cercanas al erotismo, de cierto modo recreando una crítica conceptual, con la que ha sido ganadora de premios internacionales. Entre sus obras sobresalen “Me encanta, ¡me encanta todo eso- dmp!!!” en el año 2010, donde implementa esmalte de uñas para pintar azules de un antiguo cine porno y recrear una escena pictórica, por otra parte, implementó una colección fotográfica en la que utilizaría uniformes de colegios guayaquileños. “El ejercicio a partir

¹⁹ Nota. Para revisar galería de obras Luigi Stornaio: <http://arte.ec/artistas/9-artistas/102-luigi-stornaio>

de aquello permitió generar provocativas asociaciones como la de la fantasía sexual con una chica de secundaria” (Riorevuelto, 2010, p. 2)



Imagen 25: Gabriela Chérrez.

Fuente: Riorevuelto.net Cine Fénix. Mural de teselas vítreas 400 x 200 cm. Obra pictórica creada por Gabriela Chérrez, (2010). Cine Fénix

Además encontramos obras como “El viejo motel” que alude a un crimen pasional extraído de un diario amarillista siendo representado en una pintura, y piezas de audio como “Invocaciones” que se desarrollan a través de gemidos y gritos extraídos de películas para adultos donde invocan de una manera reiterativa el gozo carnal o el clímax definido en “Oh my God”²⁰

De igual manera en Cuenca podemos encontrar tanto a artistas como también exposiciones, hechas por ecuatorianos o extranjeros.

Erotopías, exposición de arte erótico curada por “Cristóbal Zapata”²¹, expuesta en el Museo Pumapungo en el año 2014, la que constaba de 140 obras, 70 realizadas por artistas ecuatorianos, y piezas artísticas como bienes patrimoniales y arqueológicos de culturas ancestrales (Bahía, Chorrera, Jama, Coaque y Valdivia). Además, se mostró 130 obras de técnicas y formatos variados como pintura, escultura, video arte, etc.

²⁰ Nota. Para revisar galería de obras de Gabriela Chérrez:

<http://www.riorevuelto.net/2010/07/gabriela-cherrez-me-gusta-me-gusta-todo.html>

<http://www.eluniverso.com/2007/07/24/0001/262/A9FC9D16CE5446E3B17A91482063BD09.html>

²¹ Poeta y crítico de Arte. Nacido en Cuenca- Ecuador 1968. Actualmente se desempeña como director ejecutivo de la Bienal de Cuenca. Además fue curador de la exposición de arte “Erotopías”



Imagen 26: Exposición Erotopías.

Fuente: www.culturaypatrimonio.gob.ec. Portada para la exposición Erotopías, 2014 Cuenca-Ecuador

“El Ministerio de Cultura y Patrimonio presenta la exposición itinerante ‘Erotopías: Cuerpo y deseo en el arte ecuatoriano 3900 a.C. – 2013 d.C.’, curada por el cuencano Cristóbal Zapata. La muestra exhibe 140 obras de 70 artistas ecuatorianos. Se abarca un margen cronológico de 6.000 años de historia (desde el 3900 a.C. hasta el 2013 d.C.).

Para el artista Óscar Santillán, la muestra tiene una pertinencia afortunada, al realizarse en un momento en el que se ha abierto un debate importantísimo sobre esenciales derechos de género, de diversidad sexual. El trabajo del curador, además, se enmarca en los límites del deseo”. (Diario El Telégrafo, 2014, p.1)²²

Por otra parte, el arte conceptual, de **Janeth Méndez**²³ “Sudor” es una obra que alude a los fluidos corporales los mismos son expulsados por el cuerpo humano. Además, la cuencana se caracteriza por la utilización de sangre, cabello, semen, leche materna y orina siendo implementados en obras tangibles con cargas conceptuales que bordean el sexo, erotismo y conflictos sociales.

²²Nota: Noticia publicada originalmente por Diario El Telégrafo.

<http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/erotopias-muestra-de-arte-erotico-se-inaugura-hoy-en-cuenca>

²³ Nota: Perfil y obra de Janeth Méndez.: <http://www.bienaldecuenca.org/menu/detalle/data/aWQ9MTI5>.
<http://www.eltiempo.com.ec/noticias/cultura/7/372306/tres-artistas-cuencanos-estaran-en-la-xiii-bienal>



Imagen 27: Mil poros

(...) la obra *Mil poros* (2005), es un político que presenta un fragmento de la piel, con numeraciones en cada poro. Un trabajo también orgánico que nos hace comprender las coordenadas y puntos de un tejido que pone en contacto el interior y el afuera. La propia artista encontró en esa pintura el desarrollo de un relato, casi borgesiano, donde aparece un personaje imaginario, llamado Bruno. (Corazón, 2015, p. 13)

El erotismo y la sexualidad en el entorno cuencano fue obviado debido a la moral judeocristiana, que sin duda velaban ciertos conceptos para generar ideas globales de lo bueno y lo malo, hoy en día el erotismo ha ganado espacio y ha dejado de ser un tema tabú en nuestra sociedad ya que gracias a las nuevas generaciones y las nuevas ideologías estos conceptos se están estableciendo en nuestra cultura; pero debido a que dichos temas poseen gran connotación aún no son aceptados en su totalidad.

Dentro de la breve recopilación de obras plásticas y artistas se pueden observar varios de sus trabajos con conceptos “eróticos”, sin embargo, muchas de estas representaciones no gozan de la figura humana como principal elemento erótico sino más bien buscan implementar y conceptualizar elementos poco convencionales y defenderlos a través de conceptos para definir sus obras y determinarlas como arte erótico.

Para aludir que una obra sea erótica se implementa connotaciones con doble sentido, elementos sugerentes, insinuantes o provocativos que invoquen a este concepto, sin embargo, hoy en día el arte plástico ha obviado estos elementos y ha recalcado en el sostenimiento de un concepto para definir algo; y sin ninguna duda es aquí cuando el punto de discrepancia sale a flote y nos permite reflexionar y determinar si lo que es erótico para el autor también debería ser para el espectador.

Al haber hecho una breve retrospectiva a varios artistas plásticos se puede decir que sus propuestas pictóricas están encaminadas al arte plástico o conceptual, sin embargo

en esta nueva propuesta artística se implementa la figura humana femenina recreada y contextualizada en diferentes ambientes con acciones provocativas y sugerentes pero evitando conceptos como la pornografía; con esto marcaremos a el erotismo como principal concepto ya que siempre ha estado presente de manera subliminal en todos los campos posibles actuando simbólicamente y pasando de manera desapercibida.

2.5 El Calendario como producto de creación artística

Es un sistema convencional que consiste en definir días, meses y años ya sean significativos o importantes dependiendo del país que lo utiliza.

Las culturas ancestrales han elaborado sus propios calendarios, utilizando el sol y la luna como sus principales referentes.

Actualmente se utiliza el calendario Gregoriano, originario de Europa y establecido de manera oficial en casi todo el mundo, denominado así por su creador el papa Gregorio XII.

Desde la antigüedad civilizaciones egipcias, romanas, griegas han implementado el calendario y han determinado varias funciones, desde señalar tiempos exactos para la agricultura, la meteorología, la astrología entre otros. Se lo definió observando al sol, los 365 días sería el tiempo que se demora la tierra al girar alrededor del sol, mientras que la luna sería la encargada de definir los meses. (Torres, 2012, ps. 13,14)

Desde sus inicios y hasta la actualidad han sido empleados en distintos soportes y con diversos motivos. El modo de empleo y presentación ha variado con el pasar de los siglos, hoy en día podemos encontrar calendarios que además de cumplir su función han implementado detalles decorativos, informativos y publicitarios, dentro de lo publicitario se puede promocionar productos y servicios los mismos que son ilustrados o fotografiados con el fin de llegar a los consumidores.

La figura femenina y el calendario se han conjugado para crear un producto físico ilustrado, donde la mujer se presenta de manera erótica y sexual, aludiendo, vendiendo o promocionando un artículo, es decir la imagen presentada como publicidad dentro del calendario tendrá características determinadas con el fin de llegar a los clientes.

(...) En la actualidad la tendencia de la mayoría de los anuncios que podemos visualizar en los distintos medios de comunicación es la de rendirse a la tentación del sexo, rompiendo los tabúes sociales que todavía quedan en torno al mismo (Castanier & Cando, 2009, p. 17)

Por otra parte, la publicidad ha sido uno de los principales promotores del mismo, desde los inicios de la publicidad cuencana hasta hoy en día podemos observar pancartas, afiches, flyers, calendarios y otros productos que han implementado la figura humana como principal elemento sexual.

La figura humana tanto masculina como femenina ha sido empleada en productos de toda índole por lo tanto el sexo influye en el inconsciente del consumidor. De esta manera podemos decir que el erotismo ha estado presente en la sociedad desde mucho tiempo atrás.

CAPÍTULO III

3. RECOPIACIÓN E INTERPRETACIÓN DE CUENTOS CLÁSICOS

En este capítulo se recopilan seis cuentos clásicos, basándose en su historia con una caracterización similar, es decir utilizando a las “*princesas*” que han sido hechizadas, esclavizadas o encarceladas en castillos o torres por los antagonistas de cada cuento, siendo estas princesas siempre rescatadas por sus príncipes y así rompiendo hechizos que las atan culminando con un final feliz.

Además, los cuentos a continuación han sido retomados por Disney y cada uno posee una película infantil de animación, esta será otra característica similar para la selección de los mismos.

Cuentos clásicos seleccionados:

- La Bella y la Bestia.
- Rapunzel.
- La sirenita.
- Blancanieves y los enanos.
- La Cenicienta.
- La Bella durmiente

Estos cuentos seleccionados son de conocimiento global, es decir su historia ha trascendido a través de los años, pero su alto índice de popularidad fue establecido por Disney.

Tanto el relato como los personajes fueron modificados, no en su totalidad, pero se velaron ciertos detalles o características para ser adecuadas para un público infantil.

Disney dotó a sus personajes con características distintivas, como el color de la vestimenta, escenografías y elementos arquetípicos como: rosas, manzanas, enanos o hadas, siendo simbólicamente reconocibles para todo tipo de público.

3.1 La Bella y la Bestia

Es un cuento del género de las hadas, escrito por Gabrielle Suzanne Barbot de Villeneuve de origen francés. Dicha obra fue reinterpretada por varios escritores, pero la versión más relevante fue hecha por Jeanne Marie Leprince de Beaumont en 1757 y ésta versión a su vez fue tomada para nuevas versiones, pero no tan sobresalientes como la de Beaumont. (Bettelheim, 1994, p. 59), y llevada a la cinematografía en 1991 por Walt Disney

- **Sinopsis del cuento**

Un mercader estaba por salir de viaje y su hija llamada Bella le pidió que le trajera una rosa de su gira de trabajo. El mercader salió de viaje y cuando regresaba encontró un castillo en el bosque, como ya caía la noche decidió pedir posada allí.

En el castillo no habitaba nadie, pero había comida en la mesa y un lugar donde pasar la noche, así que decidió alimentarse, posteriormente descansar y al día siguiente emprendería su viaje otra vez.

Al salir del castillo divisó un rosal y con cuidado cortó una flor, de repente una bestia apareció del rosal y le dijo que moriría por no agradecer su hospedaje y hacer daño a sus flores (Rodríguez, 2006, ps. 281-286)

El mercader le dijo que la rosa era para su amada hija al escuchar la historia la horrible Bestia pidió que le entregara a su hija para salvar su vida. El mercader llegó a su casa y contó la historia a su hija quien aceptó el trato para salvar la vida de su padre. Al día siguiente Bella fue a vivir con la Bestia en el castillo para cumplir lo acordado.

Bella vivió un largo tiempo cautiva en el castillo, pero un día el padre de Bella enfermó y ella le pidió a la Bestia que le dejara visitar a su progenitor, la Bestia aceptó con la condición que Bella tendría que regresar.

Bella pasó varios días con su padre hasta que, por fin sano, pero ella se había tardado demasiado y tuvo un terrible sueño así que al poco tiempo regresó al castillo y observó que la Bestia estaba moribunda de angustia por Bella, al regresar lo abrazó fuertemente, el abrazo provocó que la Bestia se libere del hechizo y así regresó a su forma natural de príncipe (Villanueva, 2015, ps. 134-145)

- **Análisis subjetivo del cuento.**

En primera instancia Bella pide una rosa a su padre, por lo tanto, esto representa un objeto sublime más no un objeto material.

En este cuento el color rojo de las rosas además de mostrar el amor fraterno demuestra pasión y sexualidad, es decir dicho color representa el amor carnal de un individuo a otro, por otra parte, los extraños sucesos están provocados por una figura paterna que roba una rosa para su hija favorita. “Con esta acción, simboliza tanto el amor que siente por ella, como la pérdida anticipada de su virginidad, ya que la flor cortada - especialmente la rosa- suele representar este importante cambio” (Bettelheim, 1994, p. 360)

Sin embargo, la Bestia representa impulsos reprimidos, agresivos, y destructivos del sexo, y que deberán ser vencidos para que aflore el amor, en el desenlace de la historia podemos encontrar el amor puro y verdadero que nace desde el corazón y no es por la atracción física sino más bien la compasión, el deseo, el respeto, la aceptación y la bondad los mismos que son representados por Bella.

La recompensa o el final feliz de este cuento de hadas están en la ruptura del maleficio puesto por una bruja a la Bestia y la metamorfosis a su estado natural de príncipe.

Por lo tanto, el aspecto erótico en esta historia llegaría a ser la relación que existió entre estos dos personajes conviviendo al margen del sexo. (Bettelheim, 1994, p. 362) Al llegar a la metamorfosis se denota la futura unión carnal entre príncipe y doncella, la copulación y la creación de una familia.

Dentro del cuento podemos determinar varios elementos arquetípicos los cuales determinan a cada personaje. Para Muñoz la rosa tiene simboliza el erotismo y el amor pasional, siendo parte de una larga tradición alrededor del mundo, donde las rosas se han convertido en cómplices del erotismo, sexo, amor, lujuria, etc. (Muñoz, 1993, p. 151), por otra parte, para Bettelheim la rosa además de esta característica se refiere a la pérdida anticipada de la virginidad y el cambio de niña a mujer.

La metamorfosis y el cambio

Para Bettelheim la metamorfosis es el castigo que sufrió el príncipe por haber seducido a una huérfana y el haberse valido de un ser indefenso para satisfacer su lujuria, que solo podrá ser redimido por el amor desinteresado, el amor sincero, puro y el sacrificio por el ser amado, pero el arrepentimiento, la soledad y la bondad prevalecen dentro de la historia por el amor verdadero que darán paso al nuevo inicio. (Bettelheim, 1994, p. 360)

- **Características fundamentales para el desarrollo de la ilustración**

Para elaborar un boceto acorde a la historia se utilizará elementos determinantes, los cuales serán tomados de las ilustraciones originales de los cuentos, y filmes creados

por Disney, además de ello nos basaremos en las ilustraciones y proyectos de nuestros referentes artísticos los mismo que trabajan con temáticas eróticas de princesas de Disney

A continuación, encontramos la ilustración original del cuento, donde podemos observar la utilización del color amarillo el mismo que será un referente primordial para la creación de ilustraciones, como también se implementa las rosas y arbustos los mismos que definen y dan paso a la problemática del relato.

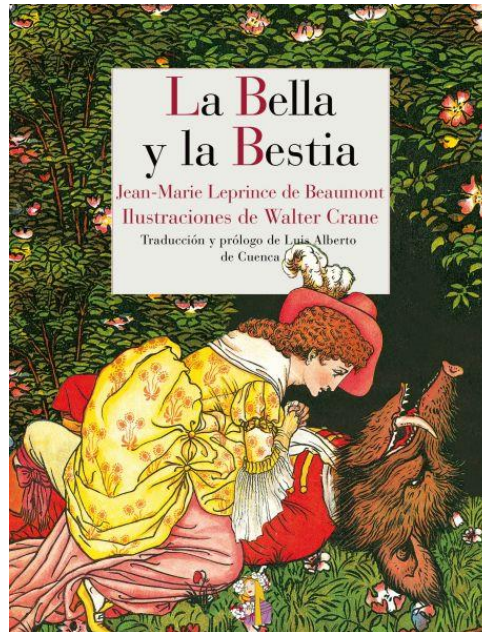


Imagen 28: La Bella y la Bestia,

Ilustración original
Autor: Walter Crane

Las ilustraciones actualmente se han basado tanto en color como también en la forma, es decir el cabello castaño, los colores, las flores y el personaje de la Bestia han determinado de cierta manera la caracterización de los personajes.

Dentro del personaje creado por Disney encontramos a una mujer de tez blanca y de cabello castaño ya que era primordial dentro de la realeza crear empatía con personas de características similares para la procreación, además la vestimenta en color amarillo que representa la felicidad e inocencia; estos elementos son similares entre el cuento original, la interpretación de Disney y los referentes utilizados.

Disney ha implementado personajes fantásticos que viven en el castillo, aquí encontramos a Lumiere que es un candelabro y será utilizado dentro de la escena ya

que posee características tales como: seductor, cautivador y atrevido, siendo esta la representación de los hombres galantes y pícaros.

Las rosas rojas son propias de la historia, es más éstas son el porqué de la problemática dentro del relato, así que Bella tendrá algunos tatuajes de rosas para expresar este arquetipo de amor, erotismo y sensualidad.



Imagen 29: Princesa Bella

Ilustración del personaje de la Bella y la Bestia, aplicado en el film creado por Disney

Fuente: Disney.com

3.2 Rapunzel

Es un cuento del género de las hadas escrito por los hermanos Wilhelm y Jacob Grimm, siendo esta una de las variantes más importantes y globalizadas. Actualmente esta historia fue implementada por Walt Disney Animation Studios para una película de animación llamada Tangled o Enredados publicada en el año 2010.

- **Sinopsis del cuento**

Rapunzel es una bella princesa de cabello rubio y hermoso rostro que fue capturada por una malvada bruja y encerrada en una torre oculta en la maleza del bosque.

La torre no tenía puertas para ingresar solo tenía una pequeña ventana por donde la bruja visitaba a Rapunzel.

El cabello de la princesa era muy extenso y la malvada bruja para subir hasta la alta torre le pedía que soltara su cabello por la ventana y así poder llegar hasta la habitación.



Un día un príncipe que caminaba por el bosque divisó y se enamoró perdidamente de la princesa, así que decidió visitarla y pidió que soltara su cabello desde la cima de torre, de esta manera el príncipe y la princesa se pudieron conocer y se enamoraron, el príncipe le pidió matrimonio a Rapunzel y escaparon por la noche hacia su nuevo hogar.

El príncipe y la princesa se casaron, vivieron felices para siempre y Rapunzel nunca más fue encerrada.

- **Análisis subjetivo del cuento**

Rapunzel es un personaje femenino en una etapa juvenil, representa la inocencia, la fantasía y la superación, debido a su etapa de desarrollo este personaje se presenta con deseos de abandonar su hogar y descubrir del mundo exterior que finalmente será representado como el alivio o regreso a su lugar de origen.

El príncipe azul es el reflejo de la madurez sexual alcanzado por Rapunzel, siendo la fuente de deseo y el empuje para descubrir el mundo exterior. Para Bettelheim la historia se acompleja por el hecho que tanto “Rapunzel como el príncipe actúan de manera poco madura: él espía a la hechicera y escala la torre a sus espaldas, en lugar de dirigirse abiertamente a ella expresándole su amor por Rapunzel” (Bettelheim, 1994, p. 180)

Tanto el egoísmo y la maldad primaron por parte de la madrastra que no permitía que conociera el exterior, al saber esto Rapunzel intentaba traicionar y abandonar a su madre sustituta.

El apego que surge entre estos personajes tanto masculino como femenino desembocará en la traición a la madre sustituta y la emancipación del ser humano. (Bettelheim, 1994, p. 180)

Rapunzel al ser una mujer que vivió encerrada toda su vida, fue manipulada, seducida y enamorada de manera inconsciente por las palabras de un hombre, lo que representa la pérdida de la niñez, por otra parte, nos demuestra el deseo incansable de escapar de su encierro y encontrando la salida en una figura masculina.

El cabello. La extensión de su cabello representa la fertilidad del personaje, además simboliza la belleza, la perfección, delicadeza y el sacrificio. Según Becker el cabello ha sido un elemento determinante de la historia ya sea para definir a grupos sociales y otros como distintivos dentro de las culturas antiguas donde el cabello largo hacía referencia a doncellas (Becker, 2008, p. 77)

En la actualidad el cabello extenso a perdido importancia dentro de la cultura contemporánea por el simple echo de nuevas tendencias o modas, sin embargo no ha

dejado de ser la carta de seducción, de belleza y delicadeza de la mujer por lo tanto existen innumerables ideologías (feminidad y fertilidad) alrededor del mismo.

- **Características fundamentales para el desarrollo de la ilustración:**

Para la realización de esta ilustración utilizaremos un extenso cabello rubio, siendo este un elemento muy importante para la ilustración y representativo en dicho personaje.

El cabello y la torre cercada de espinas son elementos generalizados implementados en el relato original escrito por los hermanos Grimm como también en la representación de Disney.

Los arbustos y las frondosas flores determinarán la belleza y el cuidado de la naturaleza como también la protección a el personaje principal, la misma que estará sentado en la ventana de una torre, además la vestimenta será color violeta, por lo cual se implementará este color ya sea en ropa, objetos o en detalles dentro de la escena, este color es característico de Rapunzel, ya que fue aplicado por Disney para sus cuentos y filmes.

Se implementarán elementos contemporáneos como guantes cepillos, peinetas y pantimedias los mismos que han sido auge de la moda vigente, este tipo de detalles acompañados de su extenso cabello y actitudes sugerentes serán los aportes implementados en la ilustración.



*Imagen 30: Rapunzel
ilustración original*

Autor: Johnny Gruelle, ilustración creada para el cuento Rapunzel

En la versión actual de Disney conocido como “Enredados” podemos observar un camaleón como su amigo incondicional, por lo tanto, se implementará este elemento dentro de la escena, ya que es el único que acompaña a Rapunzel cuando estaba encerrada, además Pascal demostraba celos al saber que el príncipe corteja a Rapunzel demostrándonos una figura paterna o masculina que intenta proteger y prohibir estos encuentros propios de la adolescencia.



Imagen 31: Rapunzel

*Ilustración del personaje de Rapunzel, aplicado en el film creado por Disney.
Fuente: Disney.com*

3.3 La historia de Ariel (sirenita).

Cuento de hadas escrita por Hans Christian Andersen famoso escritor direccionado al público infantil, originalmente publicada en 1837. Este cuento tuvo dos adaptaciones para filmes importantes, una versión japonesa y otra animada por Walt Disney siendo la segunda versión la más influyente y representativa a nivel global (Rodríguez, 2006, p. 378)

En el cuento original “la sirenita no consigue el amor del príncipe y termina convirtiéndose en una hija del viento” (López, 2016, pág. 1), sin embargo este final fue cambiado por Disney donde el príncipe se casa con la Sirenita y forman una familia feliz, este film fue presentado por primera vez en el año 1989 por Walt Disney.

- **Sinopsis del cuento.**



Ariel es una sirena hija de un rey Tritón, es curiosa, amable y aventurera que deseaba conocer el mundo de los humanos.

La sirenita decide a toda costa viajar a la superficie y disfrutar de nuevas aventuras; al enterarse su padre el rey Tritón se enoja mucho y niega rotundamente los planes de Ariel

Una malvada bruja llamada Úrsula se entera de los planes de Ariel y le ayuda a viajar a la superficie.

Al estar allí Ariel mira como una persona cae de una embarcación y decide ayudarla, después mira fijamente a aquel hombre y se enamora.

La sirenita se sentía triste ya que no poseía un par de piernas para caminar en la superficie, entonces la malvada bruja le propone a Ariel que sea humana por 3 días, pero en estos días deberá recibir un beso del amor verdadero sino nunca volverá a su estado original.

Úrsula hará todo lo posible para que esto no suceda, pero el amor verdadero prevalecerá entre el príncipe y su amada Sirenita (Rodríguez, 2006, ps. 378-386)

- **Análisis subjetivo del cuento**

Ariel es inquieta, con un corazón aventurero y muy decidida, sin embargo, no podrá desenvolverse como desea ya que tiene un padre sobreprotector, el mismo que la cuida a toda costa y limita su desarrollo y desenvolvimiento personal.

Su padre es el rey tritón y demuestra desprecio a los seres humanos y prohíbe a Ariel que ascienda a la superficie, esto hace que la curiosidad de ella aumente y que exista un gran interés por lo desconocido (Yusta, 2013, p. 34)

Al desobedecer a su padre la sirenita toma sus propias decisiones y esto le llevará a que se exponga a todo tipo de problemas, por lo tanto, la desobediencia y la ingenuidad del personaje desembocan en la tentación que es representada por una hechicera que intenta apoderarse de su vida.

Al encontrar el amor, Ariel se enfrentó a su familia y los abandonó, adquiriendo un cambio físico representado por las piernas y la pérdida de su esencia, dejando su vida atrás e iniciando una nueva por su ser amado.

Al salvar la vida del príncipe, Ariel huye del lugar sin comunicarle que ella lo hizo y espera que el príncipe la acepte tal y como es, sentía miedo de ser rechazada e intenta reparar sus acciones con un hechizo

El amor y la bondad mueven a Ariel a salvar al príncipe, demostrándonos la atracción más allá de la compasión. Sin embargo, la persona que encuentra al príncipe tirado en la arena no le dice la verdad y le miente al momento de despertar.

El deseo de poseer unas piernas representa la sexualidad, y un poderoso instrumento erótico y sexual, precediendo a los placeres como la satisfacción carnal. Además, la representación hecha por Disney define a este personaje con curvilíneas formas y su torso semidesnudo (Rodríguez, 2006, ps. 384-386)

- **Características fundamentales para el desarrollo de la ilustración:**

Para elaborar la ilustración usaremos el personaje principal al borde del mar, lo cual representará su fuerte deseo de conocer el mundo exterior y la emancipación de su hogar.



Imagen 32: La sirenita

*Ilustración original
Autor: Anne Andersen*

Ariel será representada como sirena, más no como humana, esto ayudará a definir al personaje y realzar su figura y su esbelto torso humano, además existirán detalles propios de Disney los cuales podremos ver el color rojo de su cabello y el barco de su amado príncipe en el horizonte.

En la ilustración tanto original como la interpretación hecha por Disney podemos observar detalles como el barco, aunque existen detalles que varían dentro de cada ilustración y el cuento; ya que en la ilustración original se representa a Ariel convertida

en una hija del viento, mientras que Disney suprime este trágico final para dar paso a la felicidad junto a su ser amado.

Las ilustraciones reinterpretadas hoy en día se basan en el color de cabello, su vestimenta, la forma y color de la cola de Sirena.

Dentro de la ilustración podremos observar un personaje femenino juvenil la misma que tendrá el cabello de color rojo definiéndose como parte de las corrientes contemporáneas, no obstante, dentro de la ilustración se implementaran detalles como cintillos para el cabello, pelus precias provenientes del mar, labios pintados y maquillaje siendo estos los aportes contemporáneos dentro de las ilustraciones.



Imagen 33: La Sirenita

Ilustración del personaje de la Sirenita, aplicado en el film creado por Disney
Fuente: Disney.com

3.4 La Bella durmiente.

Cuento de hadas difundido en tres versiones, la primera interpretada por Basile que es la más sangrienta y descabella, la segunda y tercera interpretada por Perrault y los hermanos Grimm con similares características.

En la actualidad la versión del cuento de los hermanos Grimm ha sido la más popularizada, e interpretada por Disney, utilizándola para la producción de un film de animación siendo está reconocida mundialmente, año de publicación del film 1959. (Bettelheim, 1994, p. 266)

- **Sinopsis del cuento**

Había una vez en un castillo un rey y una reina que tuvieron una hija llamada Aurora y decidieron bautizarla. En la ceremonia de bautismo de la princesa Aurora (bella durmiente) fueron invitadas tres hadas buenas (Flora, Fauna y Primavera) pero no Maléfica, por eso ella le lanzó un hechizo en la cual caería en un profundo sueño, del que sólo la despertaría el primer beso de amor.

Entonces las hadas buenas la llevaron a vivir con ellas en una casita abandonada del bosque para protegerla.

Cuando Aurora cumplió 16 años las hadas y la princesa regresaron al castillo para festejar su adultez con sus padres. Fue entonces que maléfica la hipnotizó e hizo que se pinchase el dedo cayendo en un profundo sueño. Entonces las hadas llevaron a la princesa a la torre más alta del castillo y la acostaron en la cama, con una rosa roja. El príncipe Felipe fue secuestrado por Maléfica para evitar que besara a Aurora ya que él se había enamorado de ella, pero las tres hadas buenas lo ayudaron a escapar y luchó contra Maléfica, así rompió el hechizo con un beso despertando a la princesa y vivieron felices por siempre (Soraya, 2014, p. 25)

- **Análisis subjetivo del cuento**

Al nacer Bella, las hadas que estaban listas para el bautizo propinaron varias virtudes como belleza, riqueza, bondad, etc. Lo que nos incentiva a la perfección femenina y al ícono de belleza global.

La venganza del Hada malvada al no ser invitada propinó un hechizo. “Cuando la hija de la reina cumpla quince años, se pinchará con un huso de hilar, y caerá muerta” (Grimm, 2005, p. 157), pero la maldición fue cambiada por un hechizo del hada buena que sugirió que Bella no cayera muerta sino en un profundo sueño.

Al saber este trágico evento “El rey que deseaba evitar el accidente a su querida hija, ordenó que toda máquina hilandera o huso en el reino fuera quemado” (Grimm, 2005, p. 157), demostrándonos de cierta manera el impedimento del Rey a que su hija cumpla su desarrollo sexual, sin embargo es algo incondicional que forma parte de Bella.

Al cumplir sus 15 años Bella se encuentra en la etapa de la pubertad y la sangre que derrama Aurora al momento de pincharse el dedo, demuestra la fertilidad y el cambio de niña a mujer. Es decir se representa la menarquia o la “primera menstruación, que es considerada por muchos como el inicio de la vida reproductiva de la mujer” (Sabaté, 2005, p. 223). Para Bettelheim la madurez llegará pasando por ciertas dificultades

propias de la niñez, desembocando en la menstruación en el caso de la figura femenina. “En el lenguaje corriente, remitiéndonos también a su origen bíblico, el término “maldición” alude a menudo a la menstruación; y es, precisamente, la maldición de una mujer –del hada- la que origina la hemorragia” (Bettelheim, 1994, p. 273)

El muro de espinas que se crean después del pinchazo de Aurora simboliza la protección y prevención del contacto sexual prematuro y de cierto modo permanecer protegida hasta el momento adecuado. Por otra parte, para Hernández las espinas representan una advertencia y la preparación tanto física y emocional para desembocar en el contacto sexual. (Hernández, 2014, p. 35)

- **Características fundamentales para el desarrollo de la ilustración:**

Para el desarrollo de la ilustración se han implementado elementos simbólicos como lo será las espinas que guardan la castidad de Aurora y elemento más actuales y generalizados como lo es una cama que además de representar el descanso, también genera ciertas discrepancias acerca del sexo.



PRINCE FLORIMOND FINDS THE SLEEPING BEAUTY

Imagen 34: La Bella Durmiente

*Ilustración original
Autor: Gutenberg*

En la ilustración original se puede diferenciar enredaderas y flores que entran por las ventanas, siendo representadas de esta manera por la llegada del amor verdadero o también denominada anteriormente como la madurez sexual.

Disney ha adherido algunos elementos dentro del personaje, la corona que es un elemento de poder y realeza, tanto los colores implementados en la ropa como también detalles secundarios serán los propios de Disney. En el desarrollo del cuento ya sea en el original como en las interpretaciones la princesa al caer en el profundo sueño la lleven a una torre donde es postrada en una cama junto a una rosa roja, que representará la pureza y la castidad que entregará a su ser amado.



Imagen 35: La Bella Durmiente

Ilustración del personaje de La Bella Durmiente, aplicado en el film creado por Disney
Fuente: Disney.com

3.5 Blancanieves y los siete enanos.

Es un cuento de hadas, la versión más relevante y reconocida fue escrita por los Hermanos Grimm, y llevada a la cinematografía en 1937 por Walt Disney.

“El título de la historia es simplemente el nombre de «Blancanieves», aunque existen numerosas variantes. Hoy en día, este cuento se conoce comúnmente bajo el título de «Blancanieves y los siete enanos»” (Bettelheim, 1994, p. 235), adhiriendo a estos personajes secundarios para darle importancia a los cambios físicos que se dan en el personaje de Blancanieves.

- **Sinopsis del cuento**

En un reino muy lejano nace una niña a la que le llamarían Blancanieves por ser blanca como la nieve, tener cabello negro como un cuervo y las mejillas rojas como la sangre, poco tiempo después su madre falleció dejando huérfana a Blancanieves y a su rey solo y desamparado.

Años más tarde el rey se volvió a cazar y Blancanieves obtuvo una madrastra malvada, la que tenía un espejo mágico en su habitación al cual le preguntaba que quién era la mujer más bella del reino.....El espejo respondía que ella era la más bella del reino.

Hasta que un día el espejo mágico dijo que Blancanieves era la más bella del reino y la madrastra se enfureció al ver que Blancanieves era muy hermosa y decidió matarla, así que llamó a un cazador para que la asesinara.

El cazador llevó a Blancanieves al bosque para matarla, pero la dejó escapar ya que la quería mucho. La niña indefensa en medio del bosque encontró una pequeña casita así que decidió entrar y pasar la noche, en su interior encontró a varios enanitos quienes al escuchar su historia decidieron acogerla y cuidarla a toda costa.

Un día la madrastra vestida de bruja llegó hasta su puerta y le brindó una manzana envenenada con la cual durmió profundamente a Blancanieves.

Después de este suceso apareció un príncipe que movido por la historia de Blancanieves fue a visitarla en la cima de una colina donde se encontraba postrada y con un beso despertó a su futura prometida para vivir felices por siempre. (Bettelheim, 1994, p. 235)

- **Análisis subjetivo del cuento**

La historia inicia cuando la progenitora de Blancanieves se pincha el dedo y tres gotas de sangre se derraman, esto simboliza “La inocencia sexual y la pureza contrastan con el deseo sexual, simbolizado por la sangre roja. Los cuentos de hadas preparan al niño para que acepte un hecho todavía más traumático: la hemorragia sexual como en la menstruación o, más tarde, en la relación sexual cuando se rompe el himen” (Bettelheim, 1994, p. 238)

La muerte de su madre representa un evento traumático, escudándose en el amor de su padre, conllevando a una relación edípica. Posteriormente la llegada inoportuna de la madrastra generará roses proclamando a la hija como rival.

El amor edípico es representado por la discordia y pelea que nace por el amor y la atención del mismo hombre, siendo la hija el problema y la madrastra quien intenta adquirir su lugar (Bettelheim, 1994, p. 236)

Blancanieves después de huir y salvarse de los peligros que le acechaban en el bosque decide quedarse en una casa junto a los siete enanitos. Esto nos demuestra la relación estrecha entre la convivencia con el sexo opuesto y el desarrollo sexual de ella.

Para ser aceptada y formar parte de este nuevo hogar “Los enanos dijeron: “Si quieres ocuparte de las tareas de la casa, cocinar, hacer las camas, lavar, coser y tejer, y si todo está en orden y limpio, puedes quedarte con nosotros y no te faltará nada”. “Sí,” dijo Blancanieves, “me encantaría quedarme” (Grimm, 2005, p. 167) De esta manera representa un rol de madre y esposa dentro del hogar y los enanos sugieren connotaciones fálicas.

Cuando la madrastra intenta asesinar a Blancanieves con la manzana, podemos ver que ella se deja seducir tres veces, es decir no puede resistirse a las tentaciones, por lo tanto desobedece a los enanos “Estos hechos subrayan la imagen de la mujer como un ser débil, ingenua y dependiente” (Soonius, 2013, p. 40)

La manzana roja representa el amor, sexo, la tentación y la pérdida de la inocencia, por lo tanto, Blancanieves al caer en ella e ingerir esta fruta cae en un profundo sueño y lo que Bettelheim dice es que Blancanieves al encontrarse en un estado de desarrollo aún no estaba lista para tener sexo y cayendo muerta, siendo la muerte la culminación de la etapa infantil. (Bettelheim, 1994, p. 250)

La representación del ataúd vidrio y la trágica partida representa la preparación y el cambio de su etapa de niñez a adulta inicio de la madurez sexual y la unión carnal con su príncipe.

- **Características fundamentales para el desarrollo de la ilustración:**

Para la realización de la ilustración se toma en cuenta detalles elaborados en la ilustración original hecha por Heinrich Leutemann y Carl Offterdinger, donde representa la interacción de dos personajes (Blancanieves y la Madrastra) junto a una casa en el bosque.

Esta escena representa el primer intento de asesinato a Blancanieves, la madrastra la sedujo con unas cintas coloridas para el cuello e intentó asfixiarla (Grimm & Grimm, 2013, p. 276)



Imagen 36: Blancanieves

*Ilustración original
Autor: Heinrich Leutemann y Carl Offterdinger*

Sin embargo dentro de la nueva versión ilustrada, la escena será representada en el interior de la casa de los enanos, adhiriendo a uno de estos personajes dentro de las escenas como espectador.

Disney ha retomado detalles como el cabello negro de Blancanieves, los colores rojos y azules de la ropa y las flores, plasmándolos en sus ilustraciones, siendo estas características similares y representativas en ambas versiones, por ello se implementarán estos rasgos particulares en esta nueva ilustración.

Por otra parte se presentarán manzanas rojas dentro de escena para marcar la tentación y el sexo implícito que simboliza dicho elemento.

Se implementarán cintillos y pantimedias de color rojo- azul con lo que haremos un aporte contemporáneo y marcaremos una relación entre los cuentos clásicos y la realidad de la moda contemporánea.



Imagen 37: Blancanieves y los 7 enanitos

Aplicado en el film creado por Disney
Fuente: Disney.com

3.6 Cenicienta.

Es un relato del género de las hadas reconocida mundialmente por su historia con elementos ficticios, es interpretada por el francés Charles Perrault siendo su versión la más sobresaliente y difundida, publicada en el año 1697 y llevada a la cinematografía en 1950 por Walt Disney. Sin embargo, Bettelheim afirma que:

Es un relato muy antiguo, pues cuando se escribió por primera vez en China en el siglo IX d.C., tenía ya una larga historia. El diminuto tamaño del pie, que no encontraba rival alguno, como signo de virtud, distinción y belleza, y la zapatilla hecha con algún material precioso, son elementos que apuntan hacia un origen oriental, aunque no necesariamente chino (Bettelheim, 1994, p. 227)

- **Sinopsis del cuento.**

Érase una vez en un lejano reino una princesa llamada Cenicienta que trágicamente perdió a su madre, y después de casarse con otra mujer su padre fallece dejándola huérfana y a la merced de su malvada madrastra, quien la despojó de todas las pertenencias y la hizo su sirvienta, de tal manera la madrastra podía controlar y maltratar a la indefensa princesa, sin embargo ella nunca fue mala con su familia adoptiva y siempre fue respetuosa y responsable.

Un día el príncipe de un reino daría una fiesta e invita a todas las señoritas para buscar a su prometida. Cenicienta deseaba ir a la fiesta pero su madrastra no le permitía así que lloró desconsoladamente, de repente apareció su Hada madrina la cual ayudó,

dotándole un hermoso vestido, además convirtiendo a unos ratones en corceles y a una calabaza en una carroza; otorgándole como regalo especial unas zapatillas de cristal, para que así Cenicienta pudiera ir a la fiesta en el castillo. El hada madrina le dijo que el hechizo solo duraría hasta medianoche así que debería llegar antes de la hora prevista. (Rodríguez, 2006, ps. 27-35)

Cenicienta bailó con el príncipe toda la noche, y cuando llegó la hora pactada salió corriendo para dirigirse a su casa ya que el hechizo se rompía, y en el afán de llegar a su casa perdió accidentalmente su zapatilla de cristal la cual es encontrada por el príncipe.

Días después éste príncipe decretó que la persona que tenga la otra zapatilla de cristal y le quepa la zapatilla encontrada, será su prometida.

Todas las señoritas del reino se probaron la delicada zapatilla pero a ninguna le daba hasta que Cenicienta se la puso y el príncipe se dio cuenta que ella era la elegida y así vivieron felices por siempre. (Patiño, 2011, ps. 39-40)

● **Análisis subjetivo del cuento**

Al morir los padres de Cenicienta fue relegada de su posición tanto por sus hermanastras y madrastra, a tal punto de convertirla en una sirvienta, quitándole todos sus derechos como hija del difunto Rey. Para Bettelheim esta historia se convirtió en un claro ejemplo de rivalidad fraterna, ya que fue degradada y menospreciada por sus hermanastras. (Bettelheim, 1994, p. 278)

Cenicienta representa un papel sumiso ante su madrastra ya que no puede superarla, pero la paciencia, la bondad y la perseverancia son virtudes de Cenicienta debido a que para alcanzar la felicidad deberá pasar por una serie de obstáculos.

Las hermanastras demuestran actitudes déspotas y narcisistas, sin embargo Cenicienta intenta ayudarles en sus necesidades, pero no es suficiente para la compasión de ellas. Cenicienta al enterarse de la fiesta en el castillo quiere ir pero no le permiten. Aunque tampoco desea ir ya que no estaba preparada, recibirá ayuda por parte de la hada madrina que representaría a su madre, la misma que le motiva a dar un paso hacia la madurez sexual.

En el desarrollo del cuento de Perrault, el hada madrina propinó ropa elegante para mostrar su belleza y así ser atractiva para el príncipe, además le ordena:

(...), que recoja una calabaza del jardín. Aunque Cenicienta no comprende el significado de todo esto, lleva a cabo lo que se le exige sin rechistar. No es la muchacha, sino el hada madrina la que vacía la calabaza y la convierte en una



carroza. A continuación le insta a que abra la ratonera y transforma los seis ratoncitos en hermosos caballos, y el más grande de ellos en un cochero. Finalmente, Cenicienta tiene que buscar seis lagartijas que, en un santiamén, se convierten en otros tantos lacayos. Sus harapos desaparecen para transformarse en un resplandeciente vestido, mientras que en sus pies se ajustan unas diminutas chinelas de cristal. Cenicienta, tan espléndidamente ataviada, se dirige al baile, pero el hada madrina le impone una condición: deberá abandonar el baile antes de medianoche, pues, de lo contrario, todo recobrará su forma original (Bettelheim, 1994, p. 308)

La sensualidad y el narcicismo de Cenicienta fue un elemento preponderante ya que ella no quería ir a la fiesta sino estaba estrictamente presentable para el príncipe, además la apología que defiende este relato son los pies excesivamente pequeños de Cenicienta y según la cultura china las mujeres con pies extremadamente pequeños son íconos de belleza y sexualidad.

Como lo demuestra Duvignau donde dice, que los inicios de los pies vendados para evitar el crecimiento se dió en la dinastía Shang (1700-1027 a.C.); que consistía en atrofiar sus pies con vendajes y zapatos de madera para obtener pies pequeños, esto representaba la belleza, sensualidad, etc., sin embargo lo que proponía esta práctica era inutilizar a las mujeres para que no puedan caminar y no abandonen a su pareja convirtiéndoles prácticamente en trofeos (Duvignau, 2016, ps. 8-11)

Para Cenicienta la zapatilla será la transición de la niñez a la madurez sexual, demostrando que solo a ella le corresponde este cambio y más no a sus hermanastras. En cuanto la mutilación de los pies por parte de sus hermanas para ponerse los zapatos representa la castración, relacionado con la hemorragia de la menstruación y la actividad sexual.

Para Bettelheim “a un nivel consciente, la zapatilla no es más que un zapato; sin embargo, inconscientemente, en esta historia, puede ser símbolo de la vagina o de las ideas relacionadas con ella” (Bettelheim, 1994, p. 315)

- **Características fundamentales para el desarrollo de la ilustración**

Para el desarrollo de la ilustración se han implementado elementos simbólicos antes recalcados como lo es la zapatilla de cristal.

Disney dentro de sus ilustraciones y filmes ha impuesto su propia línea de colores, obviado de cierta manera colores elementales que dentro de las ilustraciones y el cuento de Perrault.

Dentro de los rasgos característicos implementados como aporte artístico están los zapatos de taco (zapatilla de cristal) siendo un implemento muy cotizado dentro de la moda contemporánea y siendo un objeto hoy en día muy reconocido y con grande demanda a nivel global, además se ha implementado lencería erótica semitransparente haciendo alusión a las grandes empresas creadoras de ropa femenina y su amplio impacto en la actualidad.



Imagen 38: Cenicienta

*Ilustración original
Autor: Carl Offterdinger*

Para crear la ilustración de Cenicienta se ha implementado colores celestes propios de Disney y destellos que aludirán a la fantasía o magia que es proporcionada por la Hada madrina.

La escena se desarrollará al borde del castillo insinuando la huida de Cenicienta y la pérdida de su zapatilla, tal cual lo manifiesta Bettelheim y que opina que:

La huida de Cenicienta significa que desea ser elegida por lo que es en realidad y no por la apariencia externa de un momento dado. Sólo si el ser amado la ve en su humilde posición y, aun así, sigue deseándola, querrá ella entregarse a aquel que le ha dado esta prueba de cariño. Pero, si se tratara únicamente de esto, bastaría con que perdiera la zapatilla la primera noche. A nivel profundo, las tres veces en que acude al baile simbolizan la ambivalencia de la muchacha, que quiere realizarse a sí misma personal y

sexualmente, y que, al mismo tiempo, teme llegar a hacerlo. (Bettelheim, 1994, p. 310)



Imagen 39: Cenicienta

*Ilustración del personaje de la Cenicienta, aplicado en el film creado por Disney
Fuente: Disney.com*

CAPÍTULO IV

4. ILUSTRACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.

4.1 Bocetaje: Creación de ambientes y escenas de cuentos

En este capítulo se creará la conceptualización, bocetaje y elaboración de las obras, entre los primeros pasos está la conceptualización e implementación de elementos contemporáneos dentro de la ilustración como aporte artístico.

Sin ninguna duda uno de los principales conceptos de las ilustraciones es el erotismo, por lo tanto se ha conjugado este concepto con elementos contemporáneos y tabúes de la sociedad actual tales como: Tatuajes que representan modas actuales, pantimedias, cintas de cabello, maquillaje zapatos de taco y guantes largos de colores, siendo estos elementos utilizados como moda y tendencia en la actualidad.

Para la diagramación se presentará la ilustración acompañada de un año calendario, sin embargo el año presentado será acorde a la publicación de los cuentos reinterpretados por Disney.

Se ha tomado esta medida con el fin de dar mayor importancia a los elementos arquetípicos de Disney y sobretodo re-enmarcar y crear discrepancias entre los espectadores que han consumido de una u otra manera estos cuentos infantiles.

Sin embargo se presentarán como segunda alternativa ilustraciones acompañados con calendarios del presente año con lo cual podemos ofertar un producto utilitario.

4.1.1 La Bella y la Bestia



Imagen 40: Boceto base

Para iniciar la idea principal de la ilustración fue necesario leer los cuentos originales y variantes hechas por Disney. De esta manera se revisó el film de La Bella y la Bestia, ilustraciones implementadas para sus cuentos escritos e ilustraciones realizadas por los referentes estéticos antes estudiados.

Al momento de recrear el boceto se plasmó directamente en adobe photoshop. Por lo tanto los colores como también detalles son característicos y definen a los personajes,

de esta manera se han llegado a la implementación de detalles simbólicos dentro de cada escena.



Imagen 41: Proceso, Lumiere el candelabro seductor

Después de realizar el boceto base se apropió un elemento o personaje distintivo de Disney llamado Lumiere, rediseñándolo e ilustrándolo en una actitud de sorpresa, este elemento está de espectador dentro de la escena, refuerza la ilustración y define el cuento que se representa.



Imagen 42: Ilustración Finalizada

Título: Bella y la Bestia.

Ilustración digital.

Autor: Freddy Peralta.

Año: 2017

Descripción: Obra de formato rectangular. Composición en base a figura femenina desnuda que se encuentra de pie posando de puntillas como si fuera una bailarina de ballet, es más su delgada silueta nos aluden a esta práctica contemporánea. Su Cabello castaño es sostenido por una cinta en color amarillo y sin duda los tatuajes de rosas con el retrato de su príncipe es un claro ejemplo de las modas contemporáneas y estilos góticos de la época actual. La Bestia es un claro ejemplo de dominación, de fuerza y un alto estatus social debido a su capa, su sillón y a su copa de vino.

Iconografía: Representación digital del cuento de La Bella y la Bestia con temática erótica, dentro de la figura humana femenina se pueden diferenciar rosas rojas a manera de tatuajes, símbolo del amor que existe entre estos dos personajes y el florecimiento de su vida sexual reproductiva.

4.1.2 Rapunzel



Imagen 43: Boceto base

Boceto creado directamente en Photoshop, a partir de ideas generadas por la interpretación de los cuentos clásicos y sus variantes.

Para definir a este personaje se realizó una escena que consta en la visita del príncipe a su princesa encarcelada en la cima del castillo, siendo esto representativo e

importante ya que dentro del cuento de los hermanos Grimm como también en Disney el príncipe estrictamente debe escalar dicha torre y llegar a la ventana.

En esta ilustración se ha implementado el color lila en objetos cotidianos, por lo tanto este sería el color representativo de la princesa Rapunzel. La escena se desarrolla al borde de una torre donde nuestro personaje puede mirar fijamente a un castillo lejano.

El cabello será el elemento más importante dentro de la ilustración ya que marcará y definirá a dicho personaje; también se apropiará de un personaje de Disney llamado Pascal y se lo reinterpretará de tal manera que encaje en la ilustración y defina a la misma.

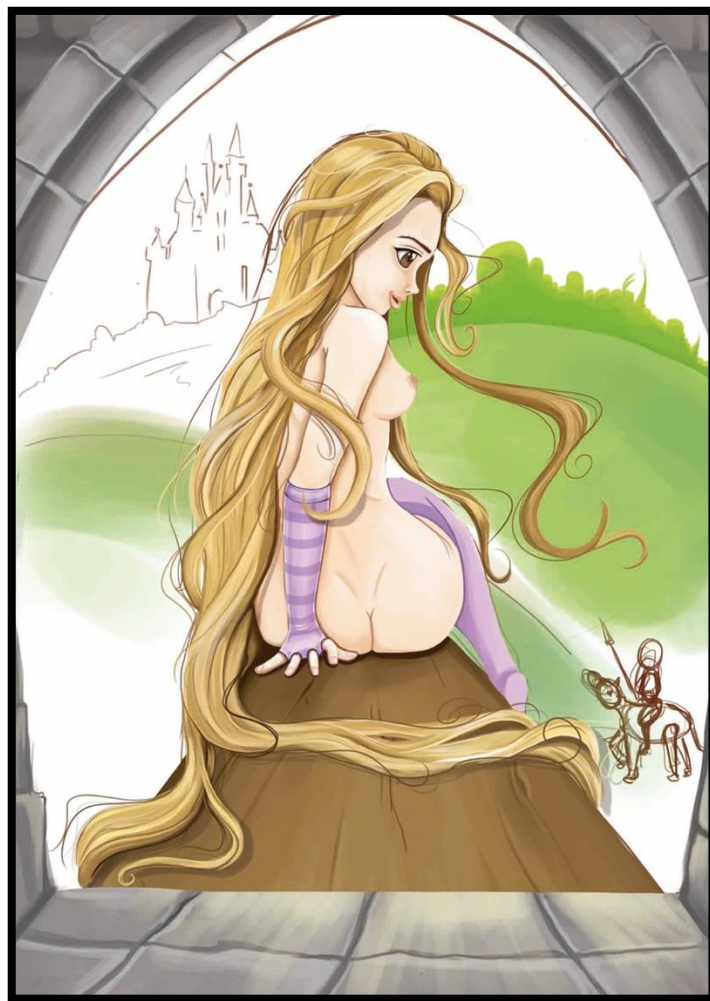


Imagen 44: Proceso y entintado.



Imagen 45: Ilustración finalizada

Título: Rapunzel

Ilustración digital.

Autor: Freddy Peralta.

Año: 2017

Descripción: Obra de formato rectangular. Composición en base a figura femenina desnuda, se encuentra sentada de espaldas al borde de una ventana dejando ver sus

glúteos y su pecho desnudo, cabello rubio y extenso que representa la belleza y la fertilidad femenina.

Como aporte artístico podemos observar elementos globales y contemporáneos como una peineta, un brasier, guantes largos y pantimedias; con estos elementos podemos recrear una escena juvenil y muy cercana a nuestra época.

En primer plano encontramos a un personaje creado por Disney, el mismo que ha sido reinterpretado para que forme parte de la escena; en segundo plano un príncipe con armadura plateada montando un caballo, representado el inicio de la vida sexual y al fondo las montañas, árboles y arbustos que intentan opacar a un castillo distante; el castillo representa la creación de una familia y por ende un hogar.

Iconografía: Representación digital del cuento de Rapunzel con temática erótica, para definir la caracterización de este personaje se utilizó el cabello extenso y rubio, el color lila y su compañero el camaleón.

En la ilustración tanto el boceto como también detalles han sido definidas utilizando los referentes antes estudiados y referentes fotográficos, los mismos que han facilitado el bocetaje sin embargo el entintado se ha realizado en su totalidad pero apropiándonos tanto de elementos y colores definidos por Disney.

4.1.3 La Sirenita



Imagen 46: Boceto base

Boceto realizado para el cuento de Ariel a través de Photoshop, apropiándonos de detalles característicos de Disney.

Para la creación de este boceto la idea principal fue desarrollada en el fondo de la mar, sentada en una roca y rodeada de medusas y corales. Sin embargo al ejecutar la ilustración se sufrió una variación y se ilustró el personaje principal sentada en la arena al borde del mar.

Para representar a Ariel se utilizó colores propios de Disney, como el cabello rojo y su cola de sirena definiendo así claramente al personaje.

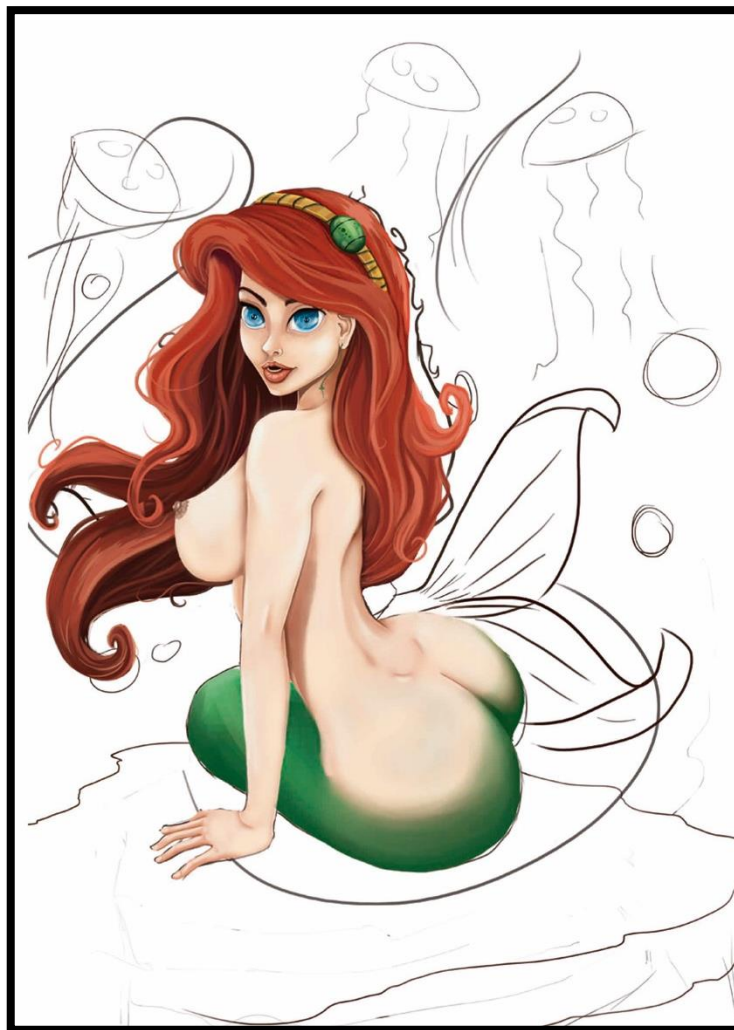


Imagen 47: Proceso y entintado del personaje Ariel

En el cuento creado por Disney mantienen colores rojos y verdes dentro de sus trabajos, por este motivo se han aplicado los mismos colores dentro de la ilustración.

La posición de Ariel nos permitirá ver su prominente cadera y su pecho descubierto, gran parte de su cola se encuentra oculta y se podrá diferenciar solamente las aletas.



Imagen 48: Ilustración Finalizada.

Título: Ariel

Ilustración digital.

Autor: Freddy Peralta.

Año: 2017

Descripción: Obra de formato rectangular. Composición en base a figura femenina desnuda, se encuentra sentada en una posición de tres cuartos dejando al descubierto su pecho, su espalda y sus glúteos, su cabello es de color rojo y nos hace alusión a los cabellos tinturados en la actualidad, sus glúteos descubiertos por la cola de sirena nos alude a la metamorfosis del personaje.

También encontramos detalles como cintillos y piedras preciosas en el cabello lo que nos demuestra una clara influencia de la moda actual.

Al horizonte una silueta de un barco y varias montañas sin embargo el sol refleja sus rayos del sol en el mar.

Iconografía: Cabello ondulado de color rojo y detalles como cintas para cabello y piedras preciosas. La cola de pez o (sirena), nos permite reconocer a simple vista el personaje en cuestión; tanto los colores verdes y rojos han sido apropiados de los cuentos e ilustraciones originales.

4.1.4 Bella durmiente

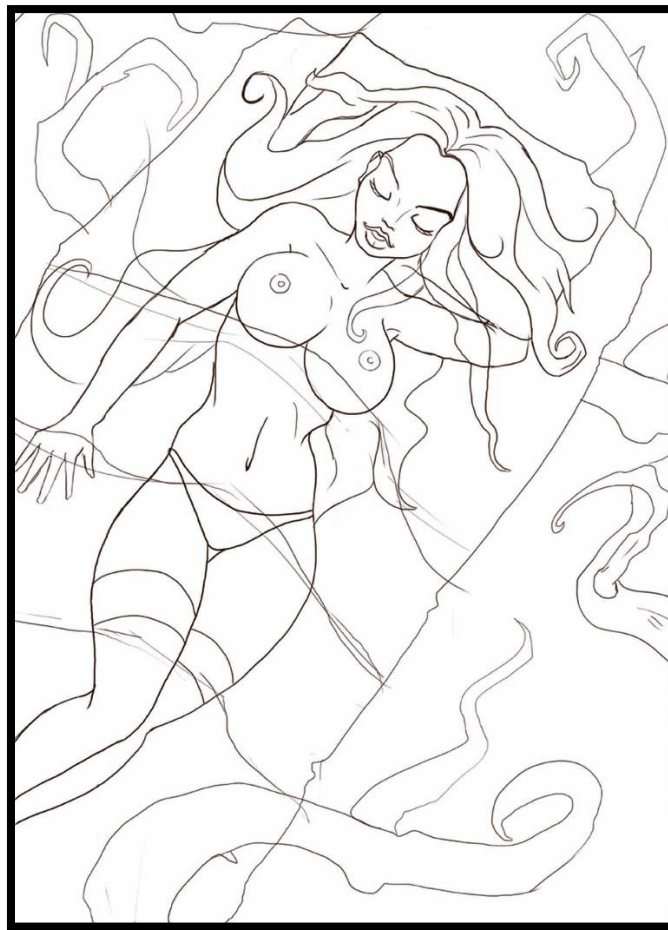


Imagen 49: Boceto base

Boceto base creado para la ilustración erótica de Aurora o también conocida mundialmente como “Bella durmiente”, en la cual podemos observar a la princesa recostada en una cama rodeada por espinas.

Para la creación del boceto se revisaron varias ilustraciones creados con el mismo motivo y así definir un boceto acorde a la historia.

En esta ilustración se ha utilizado detalles de la ropa en color rosado, su corona de diamantes y la rosa roja que sería entregada a su príncipe cuando se rompa el hechizo.

La escena estará desarrollada en el interior de un castillo, por lo tanto la figura humana femenina se encontrará recostada sobre una cama, con sabanas transparentes las mismas que dejarán observar los pechos prominentes de Aurora.

Las espinas rodearán la escena para determinar el hechizo y la abstinencia que fue impuesto a la princesa.

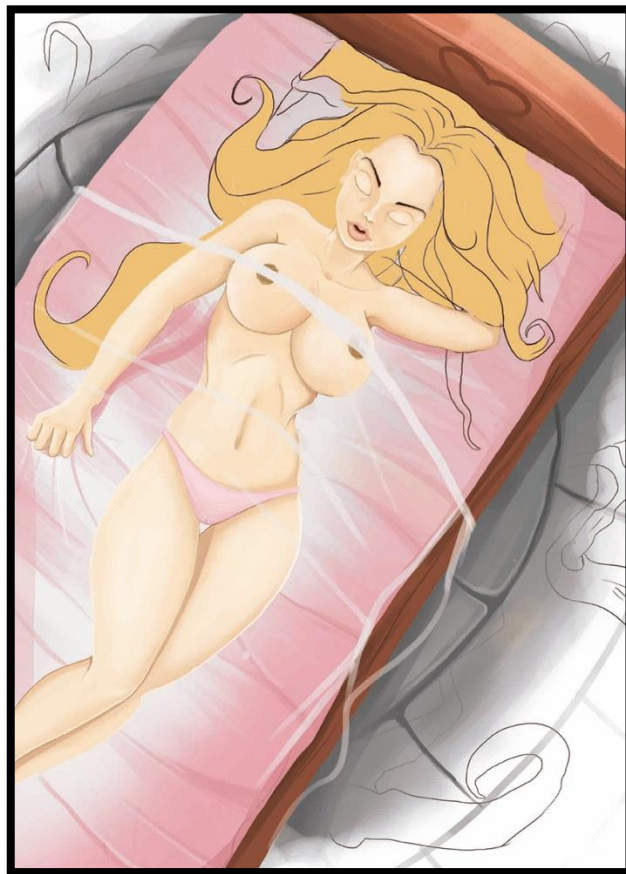


Imagen 50: Proceso y entintado

El cuento creado por Disney ha sugerido el color rosado dentro de sus trabajos, por este motivo se ha aplicado el mismo color dentro de la ilustración.

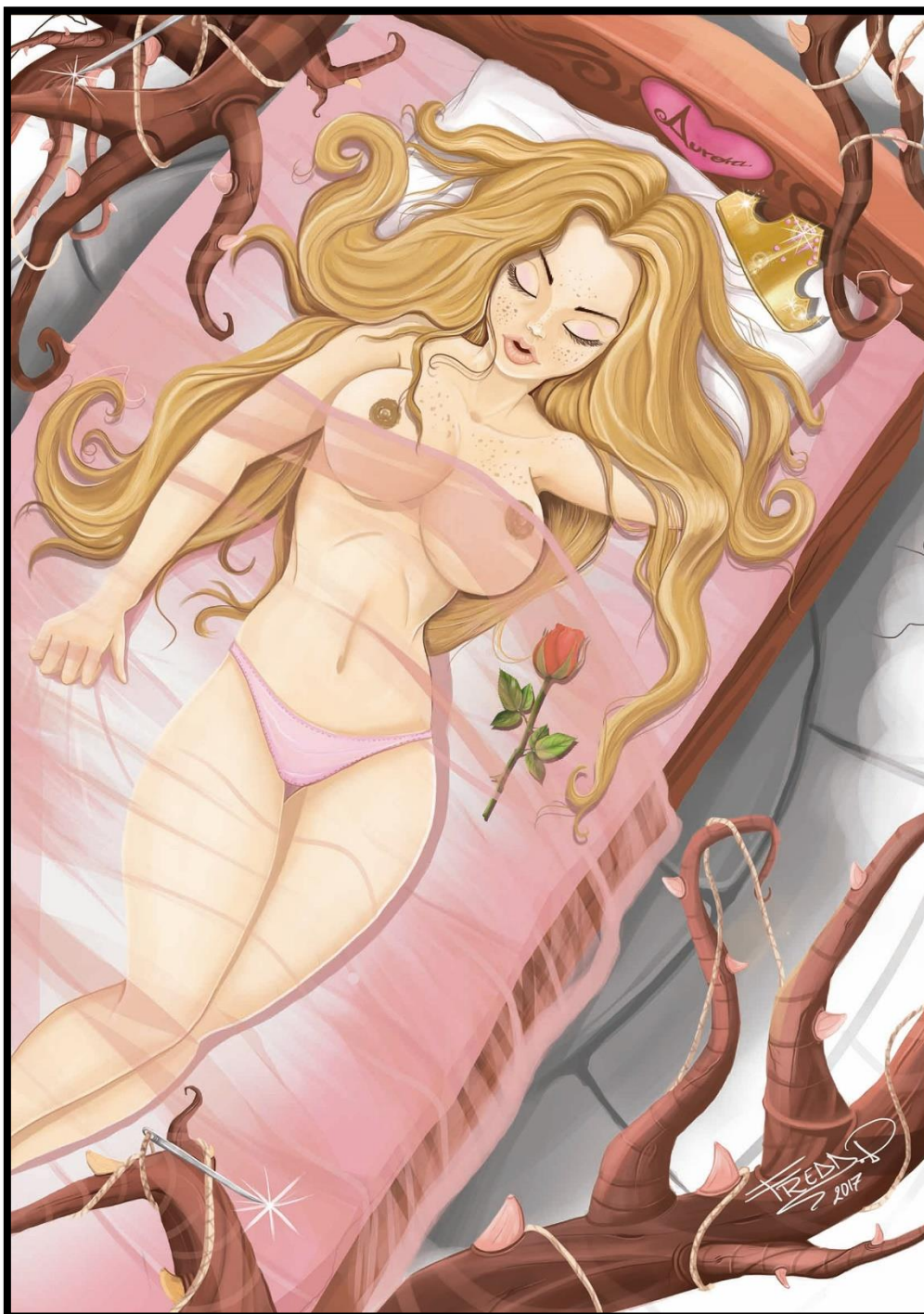


Imagen 51: Ilustración Finalizada.

Título: Bella Durmiente (Aurora)

Ilustración digital.

Autor: Freddy Peralta.

Año: 2017

Descripción: Obra de formato rectangular. Composición en base a figura femenina desnuda, se presenta recostada sobre una cama con telas de seda transparentes lo que nos permite enmarcar a este personaje como adinerada.

La corona representa nobleza, poder y dinero encajándonos en la sociedad actual donde existen discrepancias entre diferentes clases sociales.

La cama está representada con un detalle de corazón estos nos hace alusión a tallados, esgrafiados, etc., que hoy en día se plasmas en objetos utilitarios.

El color a implementar es el rosado ya que representa la delicadeza, la inocencia y el cambio de niña a mujer, es decir al alcanzar la madurez sexual.

Iconografía: Representación digital del cuento de La Bella Durmiente enfocada al erotismo, para definir la caracterización de este personaje se utilizó el cabello rubio, la corona que la define como princesa y su status social.

La flor roja y los colores rosas dentro de la escena marcan la primera menstruación y la virginidad entregada a su amado.

Dentro de la ilustración tanto el boceto como también los detalles han sido definidos utilizando los referentes antes estudiados y referentes fotográficos, los mismos que han facilitado el bocetaje. El entintado se ha realizado en su totalidad basándonos en los colores definidos por Disney.

4.1.5 Blancanieves

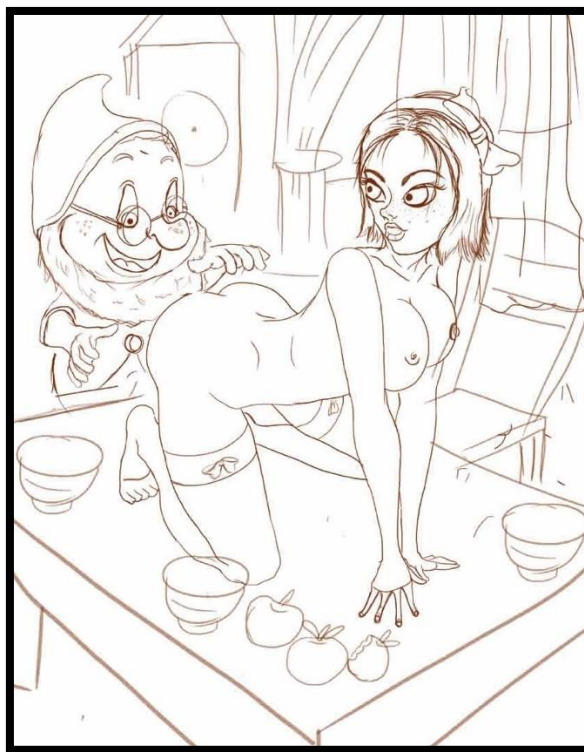


Imagen 52: Boceto base

Boceto realizado en Photoshop, basado en los cuentos propios de Disney e ilustraciones por los referentes artísticos antes mencionados.

La figura femenina toma gran importancia dentro de la escena dejando ver sus pechos descubiertos e implementando a un enano como espectador.

La escena se desarrolla en el interior de una cabaña y con un enano presente siendo este un elemento propio de Disney.



Imagen 53: Proceso y entintado



Imagen 54: Ilustración Finalizada.

Título: Blancanieves.
Ilustración digital.
Autor: Freddy Peralta.
Año: 2017

Descripción: Obra de formato rectangular. Composición en base a figura femenina desnuda, se encuentra en “cuatro” o posición de perrito sobre una mesa representando una clásica posición del libro Kamasutra. Es de observarse que es el único personaje de Disney con cabello corto, además viste medias extensas de colores rojos y azules intercalados uno con el otro, y un cintillo del mismo tono, esto representa los objetos de moda implementados en la actualidad. Su acompañante es un enano propio de Disney, de tal manera que hemos tocado temas como el apropiacionismo y se lo ha reinterpretado generando nuevas ideas. En la mesa se encuentran platos, cucharas y manzanas rojas, con esto demostramos la cotidianidad de las personas; sin embargo la implementación de la manzana alude a la tentación y el pecado carnal. Al fondo un reloj de pared que nos acerca a la vida acelerada de la actualidad, sin embargo el enano nos remite al goce de la vida y el disfrutar cada momento.

Iconografía: Representación digital del cuento de Blancanieves y los siete enanos con temática erótica, representado por la desnudez y la posición sugerente; las manzanas rojas son símbolos de la tentación y el pecado que pasó dicho personaje.

Dentro de la ilustración tanto el boceto como también detalles han sido definidas utilizando los referentes antes estudiados y referentes fotográficos, los mismos que han facilitado el bocetaje. El entintado se ha realizado en su totalidad basándonos en los colores definidos por Disney.

4.1.6 Cenicienta

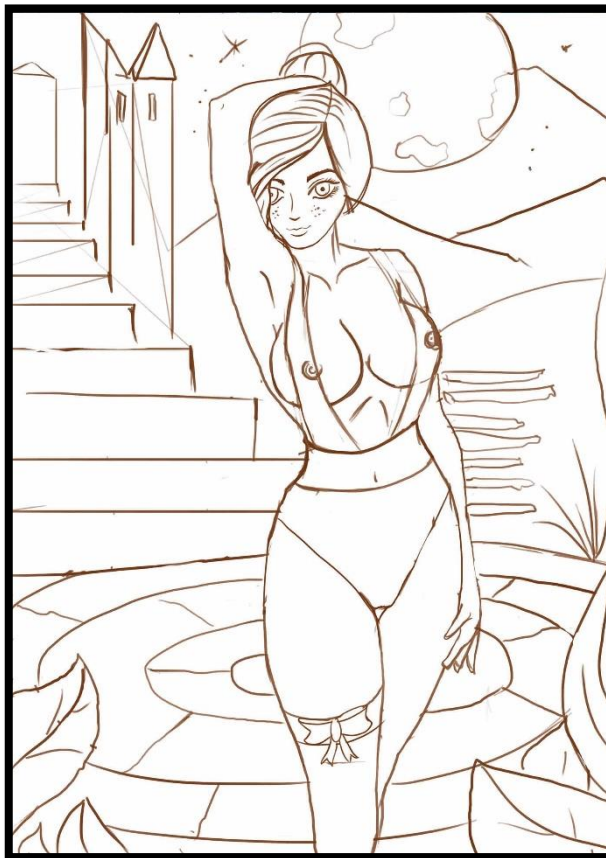


Imagen 55: Boceto base

Boceto creado para el cuento de la Cenicienta, utilizando medios digitales como Photoshop, para ello se revisaron varios referentes artísticos que utilizan a personajes de Disney.

La escena se desarrolla junto a un castillo y a la luz de la luna, para definir la fiesta en el reino y el escape de Cenicienta. El personaje se encuentra al pie de las gradas del castillo y ha perdido una zapatilla lo que representa la huida a media noche. En esta ilustración se ha utilizado detalles de la ropa en color celeste, la zapatilla de cristal y destellos que envolverán a la ilustración haciendo alusión a la transformación de Cenicienta.

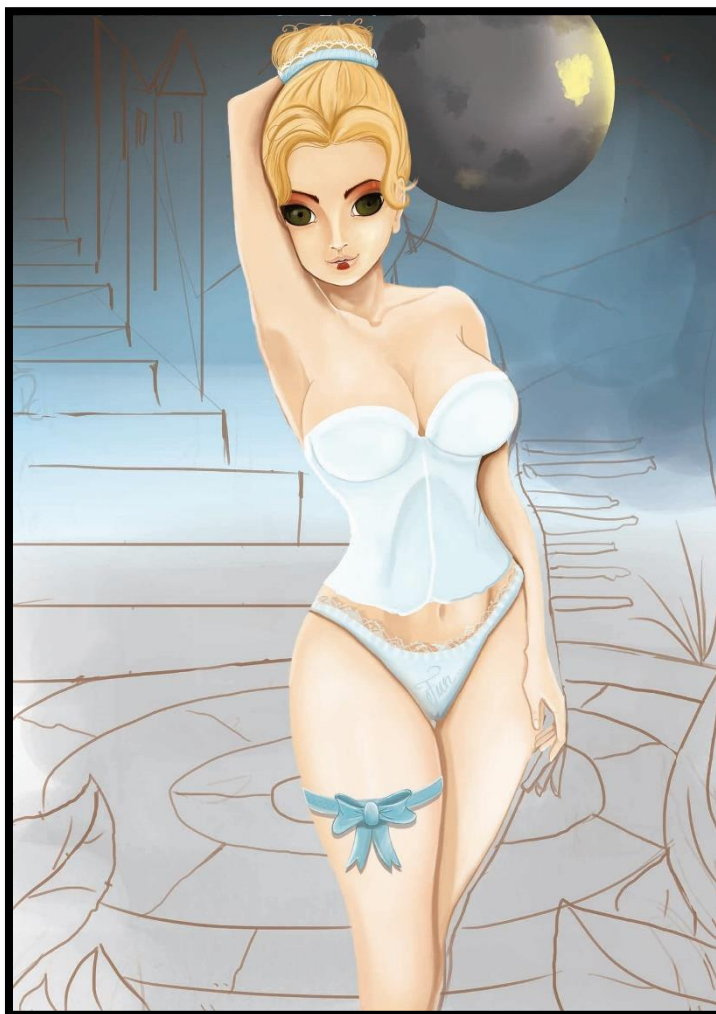


Imagen 56: Proceso y entintado

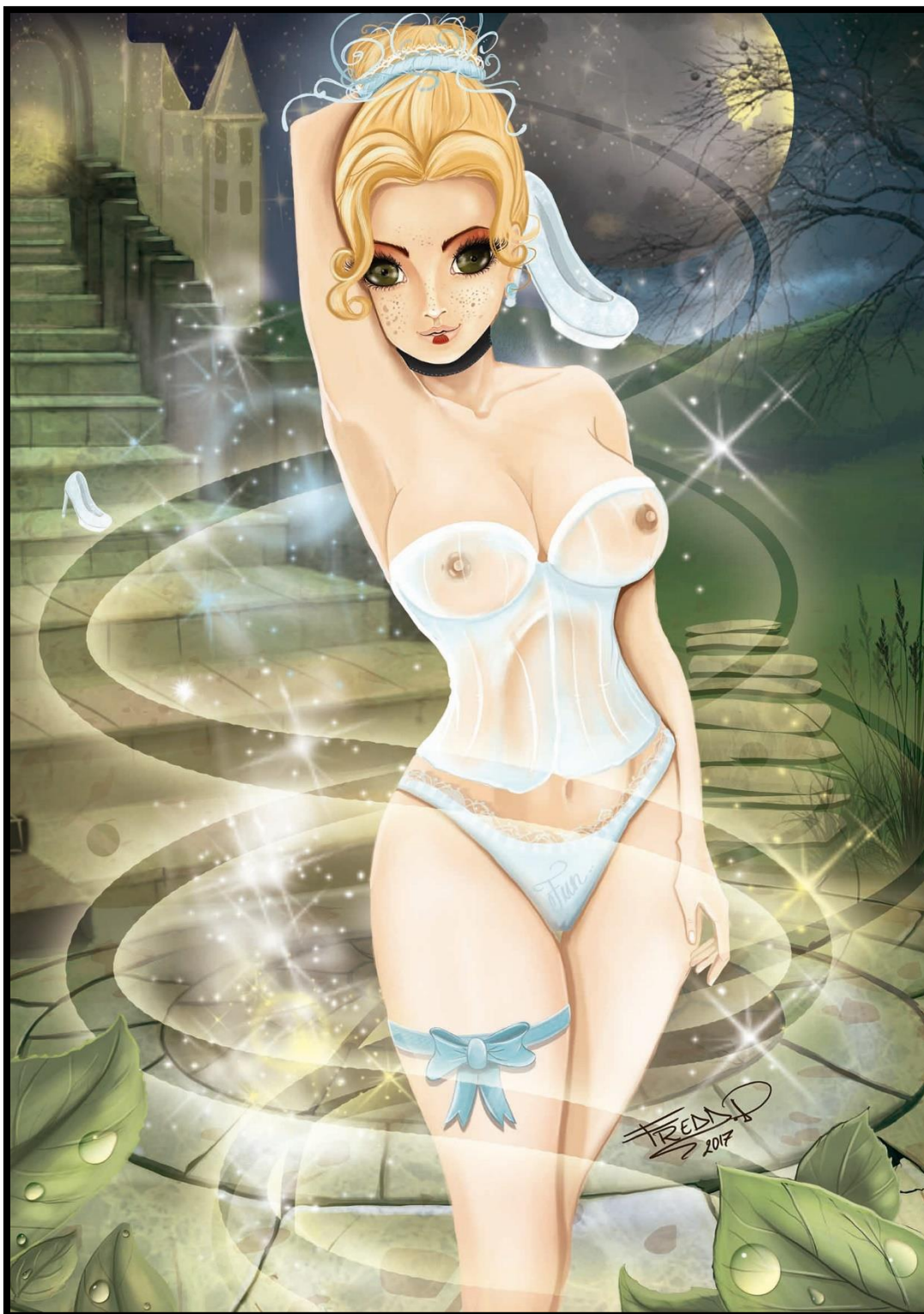


Imagen 57: Ilustración Finalizada.

Título: Cenicienta

Ilustración digital.

Autor: Freddy Peralta.

Año: 2017

Descripción: Obra de formato rectangular. Composición en base a figura femenina semidesnuda. Esta ilustración representa la interacción y vida nocturna que comparte comúnmente la sociedad contemporánea; princesa de cabello rubio y vestido celeste semitransparente, con un lazo en su pierna derecha, y un taco de cristal en su mano derecha, siendo estos elementos que representan el consumo masivo de lencería femenina y el amplio auge de empresas transnacionales que ofrecen lencería erótica siendo las mujeres sus principales fuentes de consumo; por otra parte estos elementos eróticos nos remiten al icono sexual femenino implantándonos un imaginario de belleza y marcando tendencia y moda dentro de nuestra sociedad contemporánea.

Iconografía: Representación digital del cuento de la Cenicienta enfocada al erotismo, para definir la caracterización de este personaje se utilizó ropa en color celeste, con las zapatillas de cristal.

Dentro de la ilustración tanto el boceto como también detalles han sido definidas utilizando los referentes antes estudiados y referentes fotográficos, los mismos que han facilitado el bocetaje. El entintado se ha realizado en su totalidad basándonos en los colores definidos por Disney.

4.2 Diagramación y diseño del calendario anual con ilustraciones generadas

Calendario Número 1
Estados Unidos 1991, Año de publicación del film La bella y la Bestia producida por Walt Disney



Imagen 58: calendario 1

Autor: Freddy Peralta
Técnica: Ilustración Digital
Año: 2017

Calendario Número 2
Estados Unidos 2010, Año de publicación del film Rapunzel producida por Walt Disney



Imagen 59: calendario 2

Autor: Freddy Peralta
Técnica: Ilustración Digital
Año: 2017

Calendario Número 3
Estados Unidos 1989, Año de publicación del film La Sirenita producida por Walt Disney



Imagen 60: calendario 3

Autor: Freddy Peralta
Técnica: Ilustración Digital
Año: 2017

Calendario Número 4
Estados Unidos 1959, Año de publicación del film La bella Durmiente producida por Walt Disney

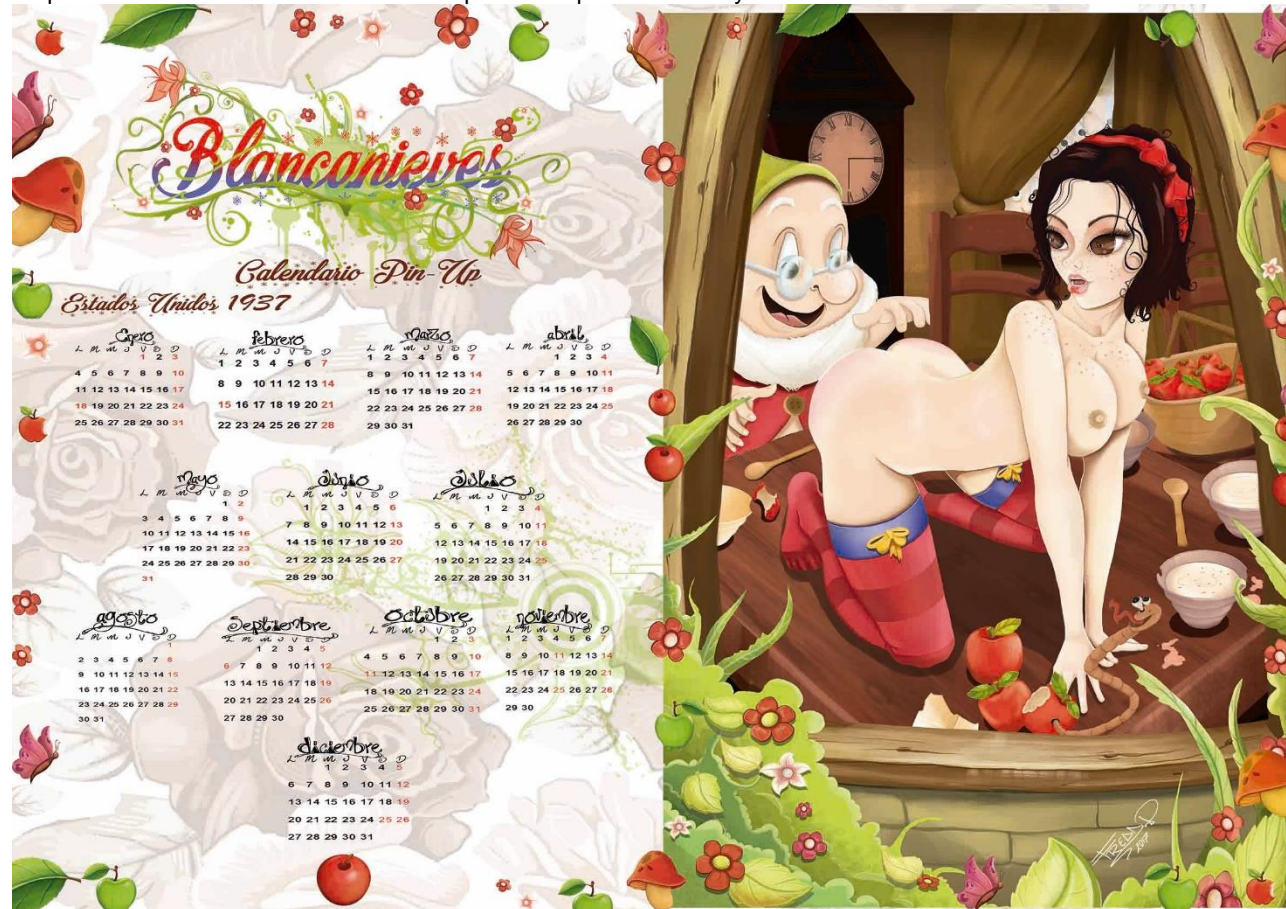


Imagen 61: calendario 4

Autor: Freddy Peralta
Técnica: Ilustración Digital
Año: 2017

Calendario Número 5

Estados Unidos 1937, Año de publicación del film Blancanieves y los siete enanos producida por Walt Disney

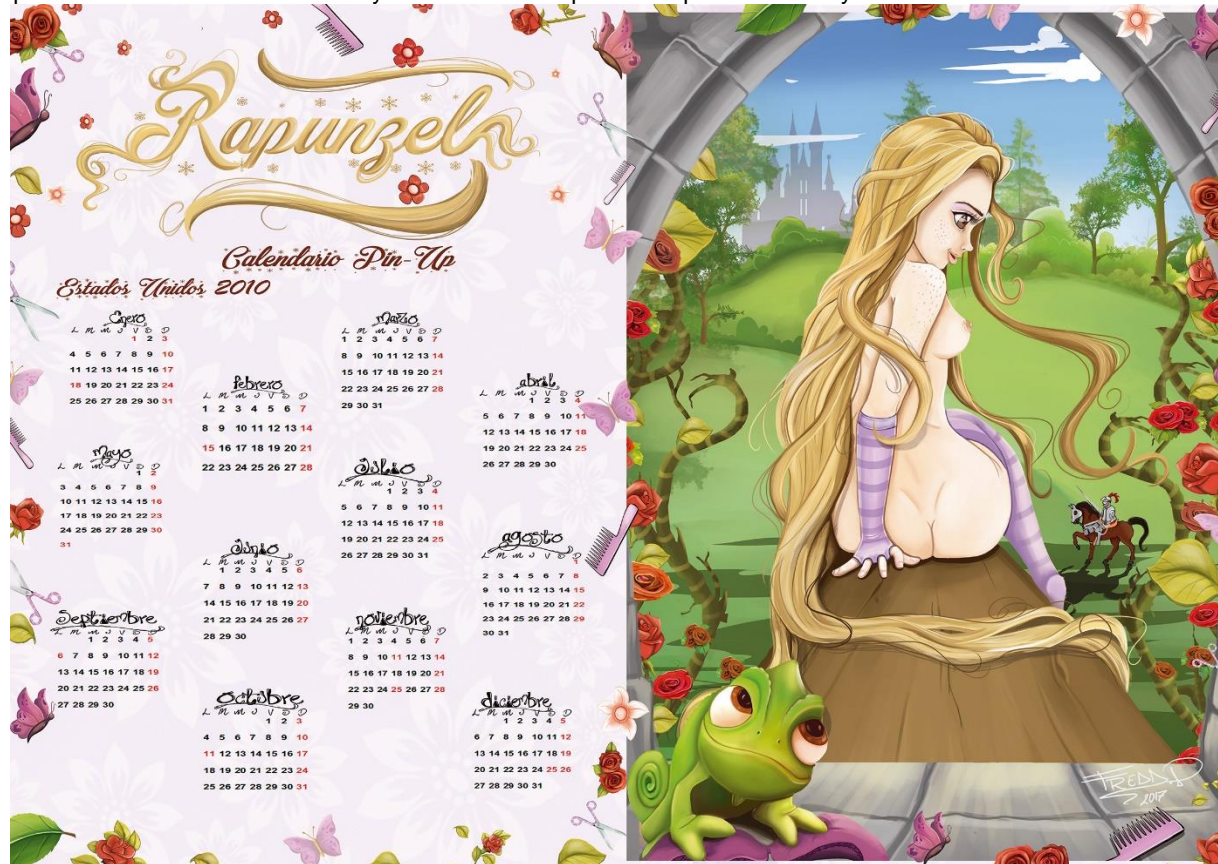


Imagen 62: calendario 5

Autor: Freddy Peralta
Técnica: Ilustración Digital
Año: 2017

Calendario Número 6
Estados Unidos 1950, Año de publicación del film La Cenicienta producida por Walt Disney



Imagen 63: calendario 6

Autor: Freddy Peralta
Técnica: Ilustración Digital
Año: 2017

CAPITULO V

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

5.1 Resultados

En el presente proyecto se logró identificar y seleccionar a varios cuentos infantiles que poseen imágenes arquetípicas dentro de su estructura textual. En cuanto a la información, fue adquirida mediante varios libros y artículos donde se relatan las versiones originales de los cuentos clásicos.

En lo que respecta la investigación bibliográfica se recopiló información relevante acerca del origen de los cuentos y su paso a través de los años, donde tomaron un valor literario globalizado. Además se pudo adquirir información en varias películas las mismas que poseen gran parte de su estructura base y en otros films como los representados por Disney

Tanto en el bocetaje como en la ilustración se logró crear seis ilustraciones digitales con rasgos eróticos, es decir dentro de la composición se implementaron elementos o acciones provocativas que aluden al erotismo.

Estas ilustraciones gozan de una misma línea secuencial o similar, donde se optó por la más indicada y por las que exponía mejores características eróticas.

Dentro del montaje y la diagramación se agregaron elementos característicos de los cuentos interpretados por Disney logrando representar a cada personaje dentro de su respectiva historia.

El resultado final se ve plasmado en objetos utilitarios como son los calendarios anuales, este objeto cotidiano de factura tradicional se ha fusionado con el arte digital obteniéndose productos de gran calidad gráfica pero de muy importante utilidad.

5.2 Conclusiones

Una vez concluida la presente investigación y producción artística es posible afirmar que existen elementos eróticos y conceptos que aluden al sexo dentro de cada historia, por lo tanto dentro de este estudio se pudo adquirir información acerca del verdadero fin de los cuentos clásicos y su posterior adecuación hacia un público infantil.

Por otro lado, se logró conocer varios trabajos de artistas locales que desarrollan obras con temáticas eróticas, pero enfocados en distintas técnicas de representación.

Así también dentro del proyecto de creación artística se ha reinterpretado a cabalidad a cada personaje, donde cada ilustración ha sido dotada de características esenciales, determinantes y de fácil interpretación para el público, en consecuencia se ha dado a conocer información relevante para la creación de nuevos proyectos tanto personales como también para artistas que incursionan en temáticas similares.

Para finalizar se concluye con la creación de seis ilustraciones digitales enfocadas al erotismo, las mismas que fueron plasmadas en calendario anuales y estos a su vez impresos en soportes tangibles como calendarios de bolsillo y posters, con carácter estético y utilitario.

Conclusión personal.

Se concluye de manera satisfactoria ya que se logró crear empatía, controversia y malestar en ciertos espectadores, ya que opinaban que dichas obras creadas estaban direccionadas a la pornografía sin embargo cabe recalcar que dichos conceptos no encajan dentro de las ilustraciones generadas.

Se finalizó el trabajo ilustrativo con gran calidad gráfica implementando elementos simbólicos ya sea de los cuentos clásicos como también con objetos contemporáneos. Además se concluye con la adquisición de conocimientos acerca del erotismo dentro de los cuentos clásicos infantiles y de esta manera abrir nuevas reinterpretaciones de dichos relatos para futuros proyectos ilustrativos.

5.3 Recomendaciones

- Se recomienda a la Facultad de Artes mejorar y actualizar las salas de cómputo implementando nuevos equipos y softwares para un mejor desempeño y los resultados de estudiantes y docentes en el campo ilustrativo.
- Se recomienda incrementar el número de horas prácticas dentro de cátedras como: la ilustración editorial, narrativa, etc.
- Promover exposiciones ligadas a la ilustración digital incentivando a los estudiantes a crear ilustraciones basadas en un estilo propio.
- Se realicen charlas y / o seminarios donde el eje principal sea el arte digital, para conocer nuevas corrientes y posibilidades de la ilustración contemporánea así como también nuevos artistas locales e internacionales.
- Interrelación con las empresas editoriales para realizar prácticas profesionales.

Anexos

Registro Fotográfico de presentación de obras generadas.

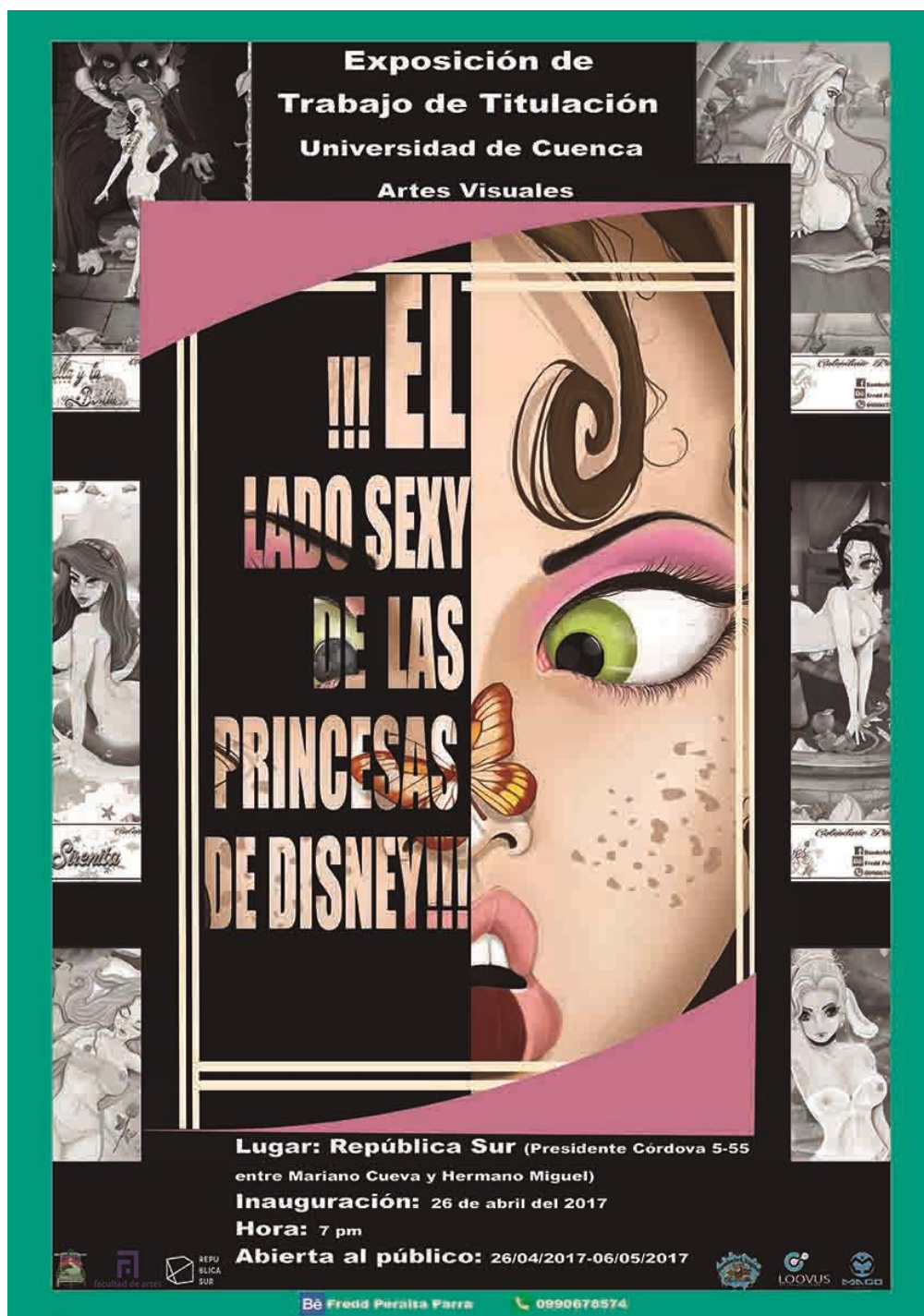


Imagen 64: Afiche de exposición

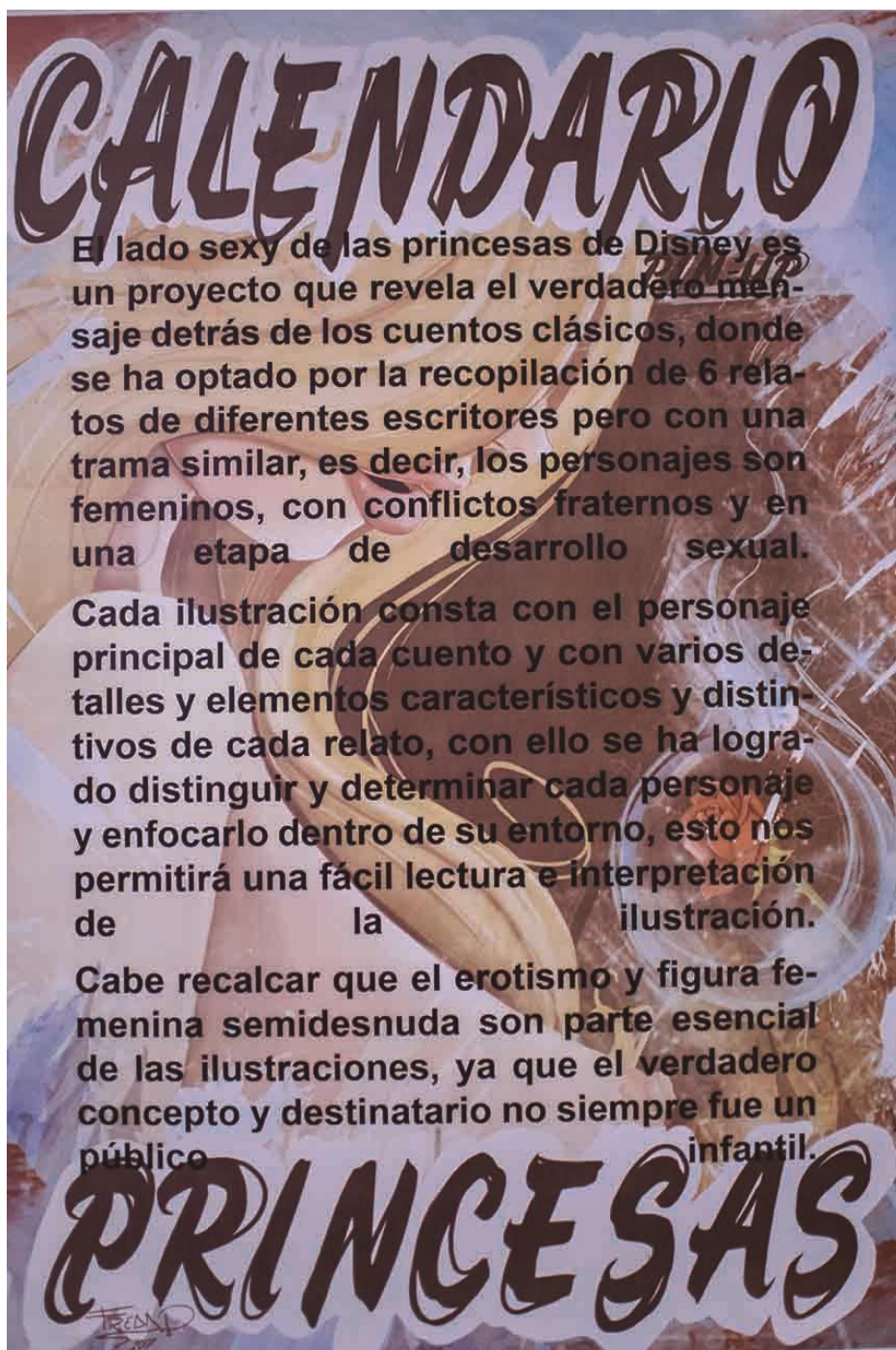


Imagen 65: Resumen del proyecto artístico



Imagen 66: Freddy Peralta, autor de la muestra



Imagen 67: Muestra artística por Freddy Peralta junto a Gustavo y Jordi, representantes de Republica Sur



Imagen 68: Exposición teórica



Imagen 69: Mst Olmedo Alvarado y Freddy Peralta



Imagen 70: Espectadores

Glosario

Anarquismo: Ideología que desecha toda autoridad, en particular la del estado, y preconiza la libertad absoluta y la espontaneidad del individuo. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 76)

Apocalíptico: Relativo al apocalipsis, terrorífico, espantoso. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 93)

Arquetipo: Son los contenidos guardados en el inconsciente colectivo denominando a todas las imágenes que se relacionan con similitud y motivos universales. (Jung, C, 1970, p.9)

Barroco: Excesivamente ornamentado, ampuloso. Estilo artístico que nació en Italia al amparo a la contrarreforma y que se impuso en Europa e Hispanoamérica desde fines del s. XVI hasta mediados del s. XVIII. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 147)

Contemporáneo: Que existe al mismo tiempo que otra persona o cosa, de la época actual: arte contemporáneo. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 280)

Estereotipo: Concepción simplificada y comúnmente aceptada por un grupo sobre un personaje, aspecto de la estructura social o determinado programa social. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 422)

Fálico: Relativo al falo- miembro viril. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 440)

Geishas: Son mujeres especializadas en el entretenimiento en reuniones, sobre todo mediante artes tradicionales como la danza o la interpretación de música, para las que reciben una estricta formación que puede durar años. La confusión común de tomarlas por prostitutas de lujo se origina en la antigua existencia de las cortesanas llamadas "oiran", que compartían con las geishas algunas técnicas de entretenimiento pero les sumaban las relaciones sexuales con los clientes. (Garrigós, 2017, p. 17)

Gótico: Novel Gótica- género narrativo prerromántico, cultivado principalmente por escritores ingleses, basado en el misterio y terror y cuya acción transcurre generalmente en el marco de catillos medievales. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 493)

Lacayo: Criado de librea, que acompañaba a su amo. Persona servil. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 591)

Lascivo: Dícese de la persona dominada por un deseo sexual exagerado. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 597)

Profano: Irreverente con carácter antirreligioso. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 825)

Rechistar: Sinónimo de chistar- hacer ademan de hablar. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 237)

Rococó: Estilo artístico desarrollado en Europa durante buena parte del s. XVIII, que coexistió con el barroco tardío y con los inicios del neoclasicismo. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 886)

Sadismo: Placer en ver sufrir a los demás; crueldad. 2 Perversión en la que la satisfacción sexual solo se puede obtener infligiendo valores morales o físicos a otra persona. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 897)

Voyeurismo: Desviación sexual en la que el placer se obtiene por la contemplación de escenas eróticas. (Acebo , Dotres, & Vicién, 2002, p. 1043)

BIBLIOGRAFÍA:

- Alan Swann. (1990). *Bases del diseño Gráfico*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Imagen*. Barcelona: Parramón ediciones.
- Bataille, G. (2007). *El erotismo*. Barcelona: TUSQUETS-EDITORES.
- Becker, U. (2008). *Enciclopedia de los símbolos*. Barcelona: Swing.
- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Drakontos.
- Bonnet, B., & Murray, G. (2004). *Cuentos Clásicos de Hadas*. D.F, México: Selector S.A.
- Desplastes, V., & Grégoire, L. (1894). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias, Literatura y Artes*. París: Garnier Hermanos, Libreros- Editores.
- Embon, W. E. (2001). *Leoncito Probo: Un Cuento de Hadas Arquetípico (Estudio Preliminar Sobre los Cuentos de Hadas y el Inconsciente Colectivo)*. LibrosEnRed.
- Garrigós, J. j. (2017). *Japón: Tokio, Kioto y lo mejor del país*. Tokio: Ecos Travel Books.
- Grimm. (2005). *Grimm: volledge uitgave van de 200 sprookjes*. Rotterdam: Lemniscaat.
- Grimm, W., & Grimm, J. (2013). *Cuentos de los Hermanos Grimm*. San José- Costa Rica: Imprenta Nacional Editorial Digital.
- Jung , C. G. (1952). *Transformaciones y Símbolos de la libido*. Buenos Aires: Paidos.
- Jung, C. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. España: Paidós.
- Marzano, M. (2006). *La pornografía o el agotamiento del deseo*. Buenos Aires: Manantial.
- Newark, Q. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico? Manual de Diseño*. México: Gustavo Gili.
- Perrault, C. (2004). *Cuentos clásicos, La Cenicienta*. Buenos Aires- Argentina: Colihue.
- Rodríguez, H. (2006). *Los cuentos mas bellos del mundo*. Buenos Aires: Manantial SRL.
- Sabaté, J. (2005). *Nutrición Vegetariana*. Madrid: Safeliz.
- Susan C. Cloninger. (2003). *Teorías de la Personalidad*. México: Pearson Educación.

- Villanueva, G.-S. B. (2015). *La Bella Y la Bestia*. Francia: Digital MaskDeMasque.
- Zardain, P. (1995). *Blancanieves "Snow White"*. New York: DOVER PUBLICATIONS. INC. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=IQpF1XsRcXMC&printsec=frontcover&q=blancanieves+grimm&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjUhOzcmanSAhViqFQKH RxTAM0Q6AEILTAD#v=onepage&q=blancanieves%20grimm&f=false>
- Zeegen, L. (2016). *Principios de la ilustración: Como generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- TESIS:**
- Castanier , M., & Cando, P. (2009). *Impacto de la utilización del enfoque controversial y erótico en la publicidad en la ciudad de Cuenca. (Tesis previo a la obtención del Título de Ingeniería Comercial)*. Cuenca- Ecuador: Universidad del Azuay.
- Díaz, J. L. (2015). *EL DESNUDO BARROCO COMO REFERENTE PARA LA EJECUCIÓN DE UNA PROPUESTA PLÁSTICA. (Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Artes Plásticas), (mención: Pintura)*. Loja-Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- García, V. A. (2005). *Actitudes sexuales en estudiantes universitarios (tesina previo a la obtención del título de Licenciado en Psicología)*. Lima: Universidad de Lima.
- Gómez, L. (2013). *Cuento de hadas y cine: estudio comparativo de "La Cenicienta"*. España: Universidad de la Rioja.
- Hernández, L. (2014). *El sexismo en la Literatura infantil y juvenil. Reconfiguraciones de "La bella durmiente", (Trabajo de fin de grado para obtener el título de Maestra en Educación Primaria)*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- López, L. (14 de 5 de 2016). *Ciudad Seva*. Obtenido de Casa digital del escritor Luis López Nieves: <http://ciudadseva.com/texto/la-sirenita/>
- Muñoz, A. (1993). *Ramón y el teatro (la obra dramática de Ramón Gómes de la Serna)*. Cuenca- España: Universidad de Castilla- La Mancha.
- Pacheco, V. J. (2015). *Ilustración infantil en Cuenca (Tesina previa a la obtención de título de diseñador)*. Cuenca Ecuador.: Universidad de Cuenca.
- Patiño, K. M. (2011). *REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LAS PRINCESAS DE LOS FILMES, (Tesis previa a la obtención del Título de: Licenciada en comunicación social)*. Quito-Ecuador: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA.
- Patricia Minga, M. T. (17 de Septiembre de 2013). *El Erotismo Visual en la obra literaria El pan y la carne, de Cristóbal Zapata, (Trabajo Investigativo del Curso de Graduación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialización de Lengua, Literatura y Leng)*. Cuenca-Ecuador, Azuay, Ecuador: Universidad de Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/4637>



- Pérez, S. J. (2013-2014). *Cuento de hadas "La durmiente". análisis estructural y comparativo de las versiones de Perrault y los hermanos Grimm con la adaptación al cine de los estudios de Walt Disney, (trabajo previo a la obtención del grado en educación infantil)*. España: Universidad de la Rioja.
- Soonius, E. (2013). *La representación de la mujer en los cuentos de los hermanos Grimm y las tradiciones de Palma*. Palma, España: Utrecht University. Obtenido de dspace.library.uu.nl/handle/1874/278897
- Soraya, P. (2014). *Cuento de hadas " La bella durmiente": análisis estructural y comparativo de la versión de Perrault y los hermanos Grimm con la adaptación al cine de los estudios Walt Disney, (Trabajo de fin de grado para la obtención título en educación infantil)*. Barcelona: Universidad de la Rioja.
- Torres, A. (2012). *Determinar la influencia de la luna en la agricultura. (Monografía previa a la obtención del título de Ingeniero Agrónomo)*. Cuenca- Ecuador.: Universidad de Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3078/1/ma>
- Yusta, M. (2013). *Análisis estructural y comparativo del cuento de hadas "La Sirenita" y su adaptación cinematográfica de 1989, (Trabajo de fin de grado para la obtención del título en educación infantil)*. Barcelona: Universidad de la Rioja.

WEBGRAFÍA:

- Diario El Telégrafo. (21 de 8 de 2014). *‘Erotopías’, muestra de arte erótico, se inaugura hoy en Cuenca*. Obtenido de [www.eltelegrafo.com.ec](http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/erotopias-muestra-de-arte-erotico-se-inaugura-hoy-en-cuenca): <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/erotopias-muestra-de-arte-erotico-se-inaugura-hoy-en-cuenca>
- Newman , B. (1 de febrero de 2016). *Ben Newman Art*. Obtenido de [Bennewmanart.blogspot.com](http://bennewmanart.blogspot.com/): <http://bennewmanart.blogspot.com/>
- Arteneo. (8 de abril de 2015). *Arteneo formación en artes visuales*. Obtenido de Arteneo formación en artes visuales: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- ColectivoBicicleta. (27 de julio de 2011). *Ilustración y arte erótico de BEN NEWMAN*. Obtenido de COLECTIVO BICICLETA, ilustración y gráfica. Colombia y Latinoamerica: <http://www.colectivobicicleta.com/2011/07/arte-erotico-de-ben-newman.html>
- Corazón, J. L. (11 de marzo de 2015). *Rio Revuelto.net*. Obtenido de Rio Revuelto.net: <http://www.riorevuelto.net/2015/03/poeticas-del-presente-actualidad-del.html>
- Diario-de-Sevilla. (2013). *www.Diario de Sevilla.es*. Obtenido de "A los adultos se les cuentan cuentos para despertarlos": http://www.diariodesevilla.es/entrevistas/adultos-cuentan-cuentos-despertarlos_0_746625363.html

- Duvignau, E. (2016). Pies de loto, La antigua tradición en China, donde el deformar los pies era una regla. *Revistaccesos*, 1-2. Obtenido de <http://www.revistaccesos.com/>: <http://www.revistaccesos.com/>
- Gráfica, M. (5 de 12 de 2012). *revistas.pucp.edu.pe/*. Obtenido de [revistas.pucp.edu.pe/](http://revistas.pucp.edu.pe/memoriagrafica/numero5/imagenes/descargas/mg5.pdf): <http://revistas.pucp.edu.pe/memoriagrafica/numero5/imagenes/descargas/mg5.pdf>
- Pérez, R. (2016). *diccionariobiograficoecuador.com*. Obtenido de Biografía Stornaiolo: <http://www.diccionariobiograficoecuador.com/tomos/tomo10/s7.ht>
- Revista-el-universo. (05 de febrero de 2012). *Freud y Jung: sus teorías y discrepancias*. Obtenido de <http://www.larevista.ec>: <http://www.larevista.ec/orientacion/orientacion/freud-y-jung-sus-teorias-y-discrepancias>
- Riorevuelto. (8 de julio de 2010). *Gabriela Chérrez - Me encanta, me encanta todo eso!!! - dpm*. Obtenido de <http://www.riorevuelto.net>: <http://www.riorevuelto.net/2010/07/gabriela-cherrez-me-gusta-me-gusta-todo.html>
- ROMARATE-ZABALA. (20 de Marzo de 2014). *J. SCOTT CAMPBELL*. Obtenido de Es.slideshare.net: <http://es.slideshare.net/anagalvan/j-scott-campbell>
- Royo, L. (Noviembre de 2011). *Luis Royo Biography | LUIS ROYO OFFICIAL WEBSITE*. Obtenido de Luisroyo.com: <http://www.luisroyo.com/es/biografia/>
- Tarusov, A. (2 de 08 de 2016). *Andrew Tarusov - Illustration, Pin-Ups & Animation*. Obtenido de Andrew Tarusov - Illustration, Pin-Ups & Animation: <http://www.tarusov.com/>